
TM
WARHAMMER
40,000
ROGUE TRADER
By Rick Priestley
CITADEL MINIATURES
ALFIL
JUEGOS

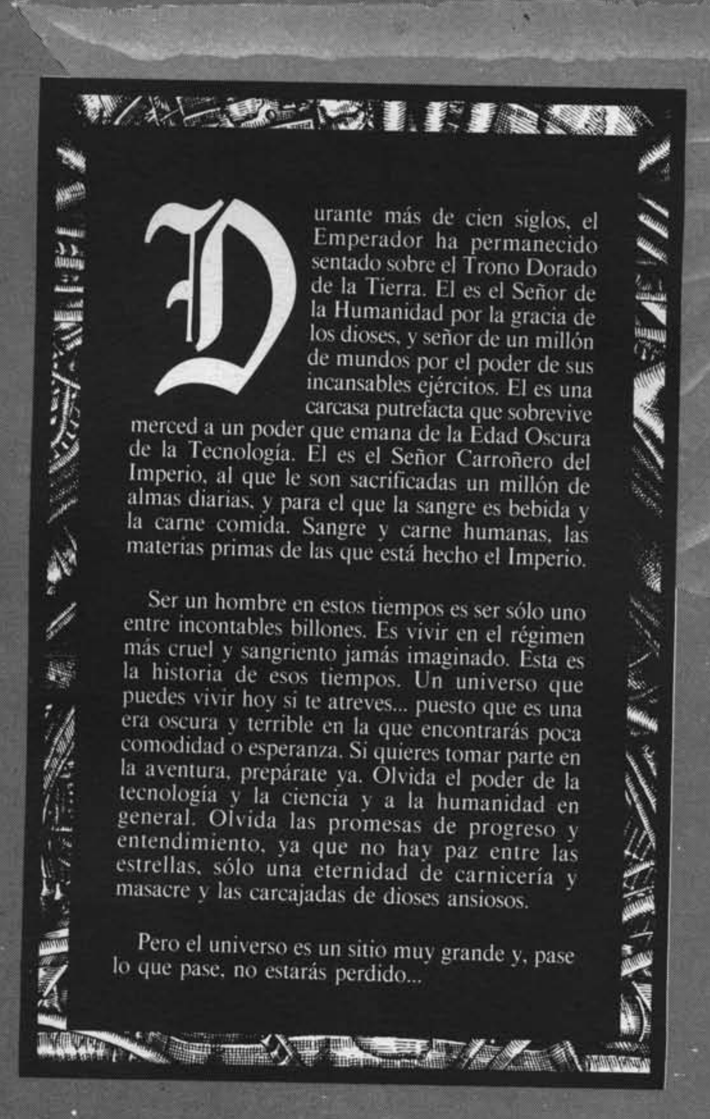
WARHAMMER 40,000

ROGUE TRADER









Durante más de cien siglos, el Emperador ha permanecido sentado sobre el Trono Dorado de la Tierra. El es el Señor de la Humanidad por la gracia de los dioses, y señor de un millón de mundos por el poder de sus incansables ejércitos. El es una carcasa putrefacta que sobrevive merced a un poder que emana de la Edad Oscura de la Tecnología. El es el Señor Carroñero del Imperio, al que le son sacrificadas un millón de almas diarias, y para el que la sangre es bebida y la carne comida. Sangre y carne humanas, las materias primas de las que está hecho el Imperio.

Ser un hombre en estos tiempos es ser sólo uno entre incontables billones. Es vivir en el régimen más cruel y sangriento jamás imaginado. Esta es la historia de esos tiempos. Un universo que puedes vivir hoy si te atreves... puesto que es una era oscura y terrible en la que encontrarás poca comodidad o esperanza. Si quieres tomar parte en la aventura, prepárate ya. Olvida el poder de la tecnología y la ciencia y a la humanidad en general. Olvida las promesas de progreso y entendimiento, ya que no hay paz entre las estrellas, sólo una eternidad de carnicería y masacre y las carcajadas de dioses ansiosos.

Pero el universo es un sitio muy grande y, pase lo que pase, no estarás perdido...

Ref.: AJ100
ISBN: 84-7995-000-5
D.L.: M-25634-1991

Primera impresión
Dibujo de cubierta © 1987 John Sibbick



WARHAMMER 40.000, ROGUE TRADER
ES UNA PUBLICACION GAMES WORKSHOP.

Editado en España por ALFIL, C/. Fundadores, 9 - 1.º Dcha. 28028 MADRID.
Impreso en España por IBERGRAFICAS, C/. Duque de Sesto, 11 - 28009 MADRID.

Cualquier consulta o comentario sobre este libro debe dirigirse a:
WARHAMMER 40.000 - CONSULTAS. ALFIL. C/. FUNDADORES, 9 - 1.º Dcha. 28028 MADRID.
Si tus preguntas requieren respuesta, incluye un sobre franqueado con tu dirección completa. Aunque estamos encantados de recibir y contestar al correo, nuestro tiempo es limitado, por lo que haz tus preguntas de forma que puedan ser contestadas con un simple sí o no.

WARHAMMER 40 000 ROGUE TRADER

By Rick Priestley

Este libro está dedicado a toda la gente que lo ha hecho posible.

EDITORES: Jim Bambra y Paul Cockburn.

MATERIAL ADICIONAL: Bryan Ansell, Jim Bambra, *Nick Bibby, John Blanche, Jes Goodwin, Alan Merrett,* Aly Morrison, Trish Morrison, Bob Naismith.

PRUEBAS: Mike Brunton, Lyndsey De le Doux Paton.

ILUSTRACION DE PORTADA: John Sibbick.

DISEÑO GRAFICO: Charles Elliott.

ILUSTRACIONES INTERNAS: Ian Miller, Tony Ackland, Dave Andrews, John Blanche, Carl Critchlow, Colin Dixon, Angus Fieldhouse, David Gallagher, Jes Goodwin, Tony Hough, Pete Knifton, Martin McKenna, Aly Morrison, Trish Morrison, Bob Naismith, Tim Pollard, Wil Rees, Stephen Tappin.

FOTOGRAFIAS: John Blanche, Phil Lewis, Rick Priestly.

LOGOTIPO: Charles Elliott, John Timms.

MAPAS Y DIBUJOS TENICOS: Charles Elliott, 'H'.

FIGURAS DISEÑADAS POR: Kevin Adams, Nick Bibby, Mark Copplestone, Jes Goodwin, Aly Morrison, Trish Morrison, Bob Naismith, Bob Olley, Mike y Alan Perry.

MODELOS Y DIORAMAS POR: Dave Andrews, John Ellard, Sid.

MODELO DEL LAND RAIDER ORIGINAL: Dave Andrews.

FIGURAS PINTADAS POR: Dave Andrews, Bruce Atley, Nick Bibby, John Blanche, Colin Dixon, Mike McVey, Aly Morrison, Andy Pritchard, Sid.

CONCEPTOS ADICIONALES: Tony Ackland, Dave Andrews, Bryan Ansell, Nick Eibby, John Blanche, Charles Elliott, Jes Goodwin, Alan Merrett, Aly Morrison, Trish Morrison, Bob Naismith.

DISEÑO DE LAS FIGURAS ORIGINALES DE MARINES DEL ESPACIO: Bob Naismith.

PRODUCIDO POR EL ESTUDIO DE DISEÑO DE GAMES WORKSHOP: Director Ejecutivo: Bryan Ansell; Supervisor del Estudio: Richard Ellard; Encargado de Producción: Alan Merrett; Supervisor de Impresión: Bob Malin; Encargado de Proyectos: Paul Cockburn; Encargado de Desarrollo: Jervis Johnson; Supervisor de Ilustración: John Blanche; Diseño Gráfico: Charles Elliott, Bil Sedgwick; *Supervisor de Producción*: Anthony Barton; Visualización: Mark Craven; Diseñadores/desarrolladores: Jim Bambra, Mike Brunton, Graeme Davis, Phil Gallagher, Richard Halliwell, Stephen Hand, Rick Priestley, Sean Masterson; Textos: Tim Pollard; Fotógrafo: Phil Lewis; Ilustradores: Tony Ackland, Dave Andrews, Bruce Atlee, Colin Dixon, Mike McVey, Andrew Pritchard, Sid, Stephen Tappin; Composición: Lindsey De le Doux Paton, Dawn Duffy; Entintados: Heidi Allman, Katy Briggs, David Clemmett, Dean Groom, Tony Osborne, David Oliver, Nick Ord, Lucie Richardson, Adrian Udall, Graham Verity, Richard Wright; Administración: Julie Byron, Annette Faulkner, Susan Smith.

PRUEBAS DEL JUEGO: Pete Cantor, Charles Elliott, Anthony Epworth, Jervis Johnson, Alan Merrett, Bob Naismith, Alan Perry, Mike Perry, John Stallard, Carl Tebbitt.

ADAPTACION Y VERSION ESPAÑOLA: Eduardo M. López.

TRANSCRIPCION Y COMPOSICION: Angeles Alcázar.

MATERIAL ESCENICO DE LA COLECCION DEL AUTOR.

TABLEROS Y TERRENOS, CORTESIA DE T.S.S. TERRAIN, MILITARY MINIATURES, 11 North St. Wisbech, Cambs., PE13 1NP.

Y el agradecimiento especial a todo el equipo y dirección de Games Workshop Ltd., sin cuyo entusiasmo y apoyo este libro nunca hubiera visto la luz, así como a ALFIL, sin cuyo esfuerzo no podrías estar leyendo estas líneas hoy.

INDICE



COMBATE

LA BATALLA EN LA GRANJA



EQUIPO



LA EDAD DEL IMPERIO







LIBRO 4 — EL JUGADOR AVANZADO

LIBRO 5 — SUMARIO

Si siempre que, al salir del cine, o al apagar el televisor, has pensado que tú podías inventar tus propias *estrellas de la muerte*, soldados de asalto, ornitópteros aleteadores y héroes de ojos extraños, entonces ¡has llegado al sitio correcto! **Warhammer 40.000** es el juego que te permite crear todo tipo de excitantes aventuras sobre una mesa de juego. Necesitarás unas pocas figuras, algo de material escénico y accesorios *extraños* como algunos dados y una cinta métrica; pero lo más importante que precisarás es una pizca de genio creativo. Puesto que estás leyendo esto, es una indicación obvia de que eres una persona cualificada en este último campo.

Warhammer 40.000 es un juego de fantasía ambientado en el futuro lejano. Los juegos de fantasía son una invención relativamente reciente, pero, como suele suceder con lo que es nuevo e innovador, arranca de ideas ya familiares y bien conocidas. Durante muchos años, los aficionados al juego de guerra histórico han reproducido batallas famosas de la historia, utilizando figuras de soldados, escenografía y reglamentos cuidadosamente detallados que permitiesen reproducir el arte de la guerra de la época elegida. Los juegos de fantasía abandonan la idea de recrear eventos históricos, permitiendo al jugador imaginativo desarrollar juegos situados en mundos míticos, o en extraños continentes surrealistas o entre las estrellas. Pero incluso los lugares sacados de la imaginación necesitan reglas. Esto es para lo que se ha diseñado **Warhammer 40.000.** Este libro te proporciona un conjunto de reglas coherentes con las que puedes representar combates futurísticos. Más adelante descubrirás un completo y excitante trasfondo para el juego: un universo en un futuro lejano donde el baño de sangre y la batalla forman una parte integrada en una sociedad extraña y violenta.

Warhammer 40.000 emplea los mecanismos ya probados y populares de los **Sistemas de Juego Warhammer. Warhammer 40.000** y las **Reglas de Batalla Warhammer** pueden, por tanto, ser usadas en conjunción; encontrarás que criaturas y armas de un juego pueden ser perfectamente usadas en el otro. Incluso la magia, los poderes psíquicos, alienígenas, monstruos y equipo han sido diseñados de forma que pueden ser transplantados entre los dos juegos. Los jugadores que estén familiarizados con **Warhammer** encontrarán que las reglas de combate de **Warhammer 40.000** siguen el mismo formato que las de **Warhammer**. Esperamos que los jugadores veteranos de **Warhammer** seguirán con nosotros, no obstante, a través de las explicaciones básicas. Estos mismos jugadores experimentados sin duda notarán las diferencias vitales en algunas reglas y procedimientos, puntos estos que intentan reflejar la pavorosa potencia de las armas y el extraño medio ambiente del distante futuro. (N. del T.: Obviamente, todo este último párrafo tiene sentido en el mundo anglo-sajón... y entre aquellos jugadores españoles que, entendiendo el inglés, puedan ya conocer todo el sistema de juego **Warhammer**. Esperamos, en breve, poder ofrecer al público de habla española los otros títulos de la serie).

• ACERCA DE ESTE LIBRO

El libro de **Warhammer 40.000** está dividido en cinco secciones principales conteniendo reglas, información y transfondo y otros detalles para ayudarte en el juego.

Combate te proporcionará las reglas, así como sugerencias e ideas útiles para desarrollar tus propias batallas sobre una mesa, utilizando miniaturas y dados. El movimiento, el disparo, el combate cuerpo a cuerpo, la huída y la persecución, el movimiento de reservas y la psicología disponen de reglas propias, y una sección de expansión cubre vehículos, armaduras Dreadnought, movimiento aéreo, personalidades y habilidades psíquicas.

Equipo incluye una amplia variedad de fascinantes armas futurísticas, tipos de armaduras, vehículos, robots, y mucho más material para ser incluido en el juego.

La edad del Imperio explica cómo funciona el universo de **Warhammer 40.000**, cómo actúan y combaten las diferentes razas, y cómo están organizados y equipados los diferentes tipos de tropas.

El Jugador avanzado proporciona reglas adicionales, incluyendo referencias para campañas, tramas de juego y partidas con muchos jugadores. También cubre la colección y pintado de figuras, habiendo incluido detalles sobre modelismo para que puedas fabricarte tus propios edificios, al igual que ofrecemos algunos ejemplos de cómo construir la escenografía.

Sumario recopila todas las tablas principales, suministrándote una selección de matrices de combate, planos de edificios, hojas de registro y fichas de papel.

• ESCALAS

Warhammer 40.000 ha sido diseñado sobre una escala de terreno de 1 cm. del tablero: 1 metro en la vida real. Las distancias sobre el tablero de juego han sido expresadas en centímetros u otras unidades del sistema métrico decimal (Modificando así el original británico, que lo hace en pulgadas, N. del T.). Las distancias *reales* se expresan en mediciones métricas, luego si un blanco está a 10 centímetros de distancia sobre la mesa, se encontrará a 10 metros en términos *reales*. No hay razón por la que tú no puedas modificar esta escala para que se adapte a tu propia colección de figuras y al tamaño de tu área de juego.

Cada figura representa un solo hombre, extraterrestre, vehículo, edificio o lo que sea. Los grupos grandes de criaturas muy pequeñas, como miles de saltamontes, pueden ser representados por un número menor de figuras. En casos como este, una figura puede representar a 100 criaturas si son de un tamaño aproximado a una rata, o 1.000 criaturas si son insectos diminutos. Así, 2 figuras de ratas: 200 ratas *reales*; 2 figuras de saltamontes: 2.000 saltamontes *reales*.

Los alcances y efectividad de las armas han sido calculados sobre la base de armas individuales disparando sólo un disparo o explosión contra un único blanco. La mayoría de las reglas usadas para juegos de guerra históricos asumen grandes agrupaciones de tiradores disparando contra blancos masivos. Por esta razón, los alcances y efectividad de las armas de **Warhammer 40.000** pueden parecer comparativamente bajos, pero creemos que es razonablemente exacto, y proporciona un mejor juego.

• MATERIAL DE JUEGO

Aparte de estas reglas y una selección de figuras y material escénico, necesitarás dados, reglas o cintas métricas, papel para notas y lápices. Los dados se usan durante el combate, y es una buena idea tener varios de ellos, una taza puede ser un perfecto cubilete. Como una alternativa a las figuras hemos incluido una serie de fichas que pueden ser copiadas y usadas. Aunque obviamente no son, ni de lejos, tan atractivas y consistentes como figuras de metal, te permitirán poder realizar tus primeras batallas sin ningún coste o esfuerzo adicional.

• JUGADORES

¡También necesitarás jugadores! Las partidas se realizan habitualmente entre dos bandos opuestos, cada uno de ellos representado por uno o más jugadores. Para partidas grandes es conveniente tener más de un jugador por bando, puesto que hace más rápido y sencillo el lanzamiento de dados y el movimiento de tropas. Los co-comandantes pueden acordar dividir sus fuerzas entre ellos como deseen.

• EL MASTER

Para poder jugar una partida de **Warhammer 40.000** necesitarás una persona adicional llamada el Gamemaster, y más usualmente para abreviar, el master o GM (N. del T.: hemos respetado el término inglés, ya que la traducción: *Señor del Juego*, suena un poco a tahúr ¿verdad?). El Master actúa como árbitro, siendo su labor principal la de hacer respetar las reglas durante el juego, e interpretarlas cuando sea necesario. El GM se asegurará que los jugadores tengan suficientes dados, lápices, papeles para notas y cualquier otra cosa que puedan precisar durante el juego.

Es posible jugar una partida sin GM, siempre y cuando los jugadores quieran cooperar un poco, adopten una actitud razonable y sean honestos a la hora de llevar su control de unidades, etc. También es posible realizar partidas en las que todos los jugadores son del mismo bando contra otro controlado directamente por el GM. Naturalmente, esto obliga al GM a desarrollar la partida todo lo neutral que sea posible. Las partidas de un solo grupo contra el GM deben ser realizadas con la idea precisa de ver cómo se las apañan los jugadores, más que con la de derrotarlos.

• DADOS

El juego usa un número de dados de diferentes formas junto con el tradicional dado de seis caras con el que todos estamos familiarizados. Los jugadores encontrarán útil disponer de al menos un dado de 4, 8, 10, 12 y 20 caras. También precisarán un cierto número de dados de 6 caras, en torno a la docena.

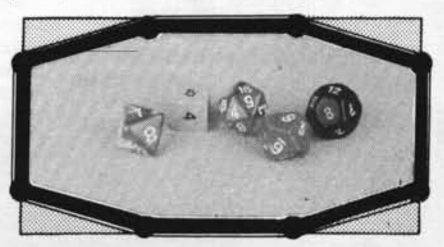
La abreviatura habitual es escribir *D* por dado, seguida por el número de caras. Así, cuando veas *D4* en el texto, nos estaremos refiriendo a un dado de 4 caras; similarmente, un D6 es un dado normal de seis caras, etc. A veces, necesitarás lanzar más de un dado de un tipo, esto se expresa con un número que precede a la D. O sea, 2D8 significa que debes lanzar dos D8 y sumar los resultados obtenidos; si no tienes dados suficientes, lanza un D8 dos veces. Los ejemplos siguientes ilustran el método.

Dado	Que lanzar	Resultados	Procedimiento	Resultado
3D4	3 dados de 4	1,3,2	Sumar resultados	6
2D6	2 dados de 6	2,5	Sumar resultados	7

A veces, tendrás que **modificar** el resultado obtenido con el dado. Por ejemplo: D6 + 1, significa que hay que lanzar un D6 y sumar 1 al resultado. 3D4 + 2 quiere decir que hay que lanzar 3 dados de 4, añadir las puntuaciones y sumarle 2 al resultado combinado. D6 x 10 significa lanzar un D6 y multiplicar la puntuación por 10.

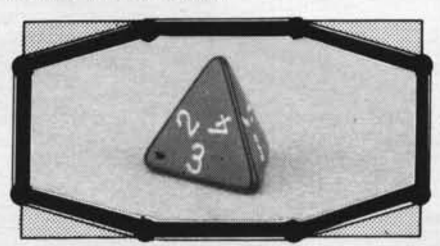


Todo el mundo sabe cómo se lee el resultado en un D6: la puntuación es el número que se ve en la cara de arriba una vez que el dado ha sido lanzado. Los D6, D10, D12 y D20, se leen de la misma forma.



Las puntuaciones son 5, 7, 9, 12 y 15.

El D4 tiene forma piramidal, por lo que no tiene cara superior. La puntuación es el número que queda en el lado de la base de la pirámide; este número es el mismo en las tres caras del lado de la base.



La puntuación es 3.



COMBATE

LIBRO 1

• EL CAMPO DE BATALLA

En el universo de **Warhammer 40.000**, la batalla y la aventura pueden tener lugar en cualquiera de un millón de mundos, y ¿quién puede decir qué forma puede tomar el medio ambiente en uno de entre todos ellos? Cualquiera que sea el terreno básico, necesitarás *desplegar* el campo de batalla para lo que precisarás una mesa grande o superficie de suelo adecuada. Un tamaño muy acertado es dos metros por uno y medio; se hace difícil llegar al centro de una mesa más grande. Muchos jugadores (incluyendo en ocasiones al autor) improvisan usando la mesa del comedor. Una vez que tenemos un área limpia, es el momento para que el Gamemaster o los jugadores desplieguen el material escénico.

• ESCENOGRAFIA

Puedes haber visto los elaborados despliegues de otros jugadores, o los juegos especiales de demostración desarrollados en alguna de las grandes convenciones del hobby, como el *Golden Demon*. Si es así, tendrás entonces una buena idea de qué es lo que te decimos. Si no, las fotos de este libro pueden servirte de inspiración. Recuerda, un juego que se ve atractivo e interesante será mucho más excitante tanto para los jugadores como para el Gamemaster.

Es sencillo el incluir reglas para escenografía *normal*, como colinas, ríos y bosques. Estos elementos pueden tomar formas extrañas o retorcidas con relación a las que conocemos en nuestro propio mundo, pero son comparables para nuestros propósitos. Adicionalmente, **Warhammer 40.000** incluye muchos tipos de escenografía especial. Por el momento, nos contentaremos con los siguientes elementos básicos. La sección *El Gamemaster avanzado* contiene reglas para escenografía especial.

Las colinas son los elementos escénicos más comunes y útiles. Las figuras que se sitúan sobre las colinas obtienen una ventaja en el combate y pueden ver sobre las cabezas de tropas situadas por debajo de ellas. Las colinas para la mesa de juego pueden ser hechas de aglomerado o embalajes de poliestireno cortados de esa forma, o incluso con libros apilados unos sobre otros para obtener el efecto adecuado. Cuando fabriques colinas, ten presente hacerlas en escalón, de forma que las figuras puedan sustentarse sobre ellas. Algunas empresas fabrican colinas escalonadas para *wargame*; son piezas de poliestireno con un acabado de una textura especial y quedan muy bien una vez que extendemos algo de musgo para ocultar las junturas.

Los bosques son muy útiles para bloquear zonas de campo abierto, puesto que es difícil mover o disparar a través de ellos. En cualquier tienda de hobbies puedes comprar árboles en miniatura, bien en forma de *kits* de metal o plástico (o de los empleados para modelismo ferroviario, N. del T.). Alternativamente, puedes hacértelos tú usando ramitas de pino o limpiapipas y esponjas. Las plantas de plástico para acuarios pueden usarse como excelentes árboles extraterrestres. Recubre la zona del bosque con abundante musgo y hierba para producir el efecto del sotobosque.

Los setos proporcionan una cobertura *liviana* a las tropas situadas detrás de ellos. Los setos en miniatura pueden comprarse en tu tienda de hobbies habitual, o ser fabricados en casa usando una esponja o trozo de gomaespuma cortada en secciones. Los setos también pueden ser representados por una hilera de musgo. Una sección de seto debe ser de un ancho aproximado de 2 cm. y de al menos 8 cms. de largo. Una sección más pequeña no proporciona ninguna cobertura real, y no es ninguna barrera, puesto que las tropas pueden evitarla fácilmente o simplemente rodearla. Dos o más secciones de setos pueden ser dispuestas juntas para formar setos mayores o límites de campos.

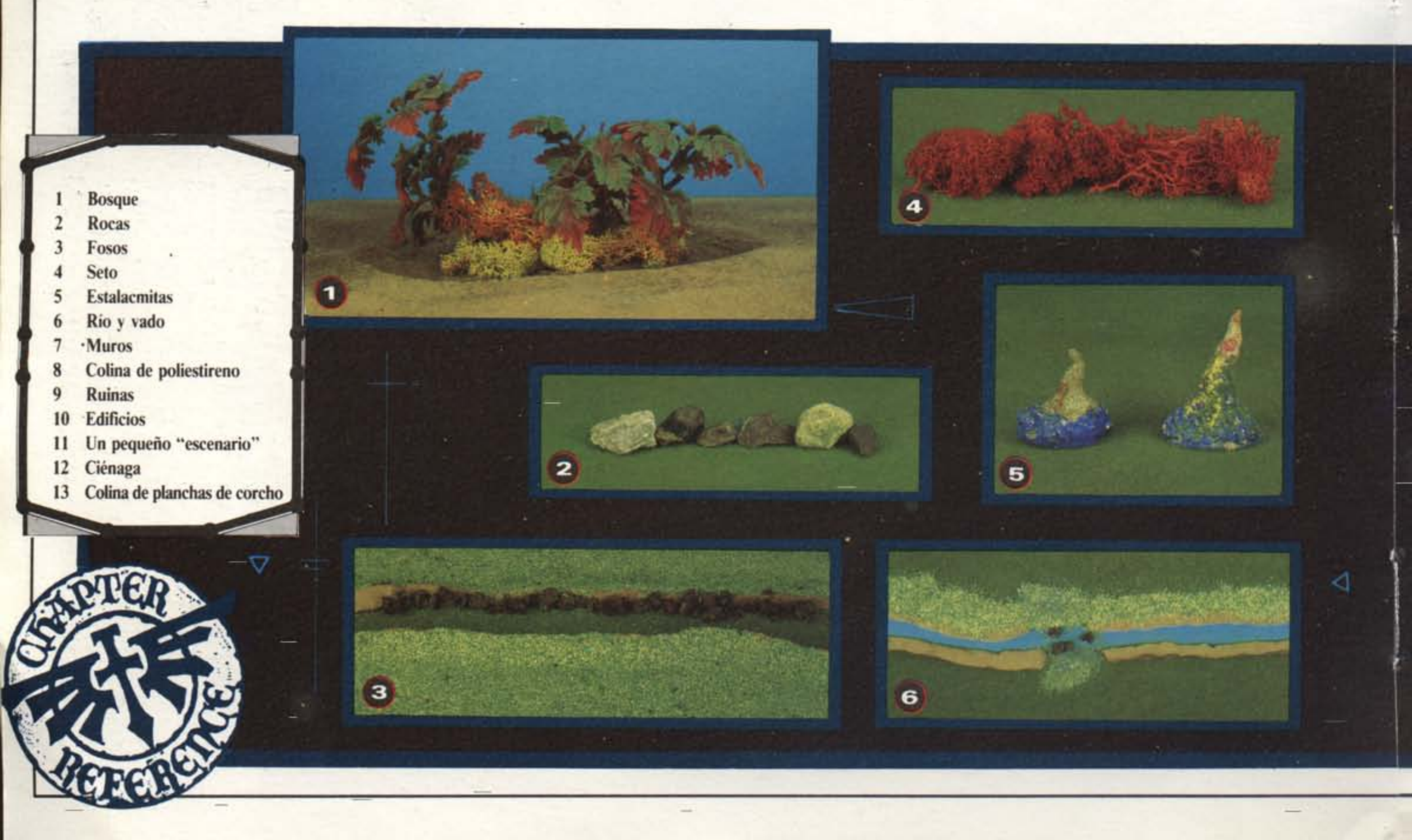
Los muros son exactamente igual que los setos, pero al estar hechos de ladrillos o similar, proporcionan un abrigo *recio*. Puedes comprar muros de plástico en las tiendas de figuras, o fabricártelos con cartón, plastelina...

Los fosos, al igual que los muros, proporcionan cobertura *recia* a las tropas que los ocupan. Se asume que los fosos no son excesivamente profundos, permitiendo el uso de armas sin penalización. Las tropas que atacan un foso tienen la ventaja de estar a un nivel superior que sus oponentes. Es difícil representar un foso sobre la mesa de juego. El mejor método es cortar tiras de cartulina de 4 cm. de ancho con una longitud adecuada; sobre ellas aplicamos plastelina para formar un talud a ambos lados del foso, dejando un espacio de 2 cms. libres en el centro que representa realmente al foso.

Los escombros y **ruinas** son pequeñas zonas de terreno dificultoso, quizás los restos de un viejo edificio, un vehículo accidentado o algo destruido. La forma más sencilla de representar escombros sobre el tablero es poner algunos pedazos de corcho en las zonas deseadas. Los modelistas más ambiciosos pueden construir sus propias *ruinas* usando cartón, corcho blanco o plasticard.

Los edificios forman puntos fuertes vitales con arcos de fuego que dominan el campo de batalla. Pueden obtenerse en las tiendas de figuras, o hacerse en casa con corcho blanco o plasticard. La serie **Citadel** de edificios de cartón ha sido diseñada especialmente con **Warhammer** y **Warhammer 40.000** en mente y son altamente recomendables. Con un poco de habilidad modelística, puedes convertir cualquier envase de comida o cosméticos en un convincente edificio. Muchos juegos de construcción pueden ser útiles también.

Los ríos, secciones de ríos a escala pueden comprarse en tiendas, pero la mejor forma de hacer ríos es cortar tiras de cartón con la forma adecuada y añadirles bancos



de plastelina. El tamaño ideal es sobre los 24 cms. de largo y entre 6 y 10 cms. de ancho. Los ríos deben fluir de un borde de la mesa a otro, puesto que no pueden *acabarse* en medio de un prado. Recuerda, los ríos no tienen por qué ser siempre de agua; la lava hirviendo, el azufre derretido e incluso el nitrógeno pueden fluir como líquidos bajo ciertas condiciones, resultando un espectáculo altamente colorista.

Los puentes y **vados** pueden ser de cualquier ancho, pero 6-8 cms. es un tamaño recomendable: puentes más estrechos pueden resultar insuficientes. Los puentes pueden comprarse hechos, o fabricarse en casa con plasticard, poliestireno o madera. Los vados pueden representarse por una pieza de cartón pintada de color claro, sin bancos, mostrando dónde el río es poco profundo.

Las lagunas pueden servir de obstáculo sobre la mesa, e incluso de refugio para criaturas acuáticas. Las lagunas pueden ser representadas con cartulina pintada de azul, verde, rojo o de cualquier color que represente adecuadamente el líquido que contenga.

Las ciénagas son similares a estanques, pero pueden ser cruzadas con un poco de dificultad. Pueden ser hechas de cartulina pintada de verde oscuro o de cualquier color lo suficientemente distinguible.

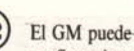
Las estalacmitas son formaciones puntiagudas y altas que se alzan desde el suelo. Que sean auténticas estalacmitas formadas por precipitación, o meras formaciones rocosas poco usuales no es preocupante para nuestros propósitos. Pueden ser hechas con cualquier material de modelado —papel maché, por ejemplo— o arcilla, Das o Milliput. Las estalacmitas grandes pueden hacerse fácilmente usando yeso. Compra una bolsa grande de yeso (¡la opción económica!). Coge un cubo y llénalo de arena. Haz un agujero en la arena del tamaño y forma que desees y prepara una cantidad suficiente de yeso. Pon el yeso en el agujero y déjalo secar antes de sacar la estalacmita de este *molde*. Puede hacerse toda suerte de interesantes formaciones rocosas con este económico sistema. Con un poco de pintura en polvo puedes, mezclándolo, teñir el yeso. También puedes obtener algunos efectos remarcables añadiendo arena coloreada o gravilla de acuario.

Las piedras son piedras y pueden obtenerse del jardín. Alternativamente, puedes comprar piedras de fibra de vidrio en un acuario. El método de modelado con arena y yeso puede ser empleado para fabricar *rocas*.

• DISPONIENDO LA ESCENOGRAFIA

El material escénico puede ser desplegado sobre la mesa en diferentes maneras, tal y como describimos a continuación:

1. El GM dispone la escenografía a su entera discreción. Este es el método usual, y mientras que el GM sea neutral, es la mejor manera de diseñar tu campo de batalla.



2. El GM puede desplegar la escenografía de forma simétrica, de esta forma no se confiere ninguna ventaja a ningún jugador. Es un buen método para una partida estrictamente de competición.



3. Los jugadores pueden acordar seleccionar el material usando las reglas siguientes: Cada jugador elige en secreto cuantas piezas de escenografía le gustaría tener en su mitad del tablero. El número máximo que puede querer cada jugador es 1 por cada 12 cms. de longitud del tablero. Entonces, el GM tira 1D6 por cada bando.

1-2 El jugador recibe **una pieza menos** que las deseadas.

3-4 El jugador recibe todas las piezas deseadas.

5-6 El jugador recibe **una pieza más** que las deseadas.

Ahora, cada jugador selecciona su propio material escénico. Una sola pieza no puede ser mayor de 12 x 12 cms. en el caso de bosques, edificios, ciénagas. Ningún elemento lineal será más largo de 24 cms., aunque cuando se eligen setos o muros pueden ser divididos en secciones más pequeñas. Un número de elementos escénicos del mismo tipo pueden ser posicionados juntos para formar un elemento extra-largo o extra-grande, como, por ejemplo, un bosque muy grande, un seto larguísimo, o un río. Los jugadores pueden situar su material escénico en cualquier lugar dentro de su mitad del tablero. El jugador con más piezas sitúa una el primero, luego el contrario sitúa una de sus piezas, después el primero de nuevo, y así. Una vez que un jugador ha agotado su material escénico, el otro sitúa todas las que le resten. ¡La mesa está lista para el combate!

Al usar este método, los jugadores pueden influir totalmente en el tipo de terreno en el que van a combatir. Para nivelar esto, el GM puede, si él lo desea, resituar o retirar una pieza de material escénico de cada bando.



4. Si los jugadores no tienen GM, un jugador desplegará la escenografía, y el otro selecciona en qué borde del tablero desea comenzar. El jugador que desplegó el material escénico comenzará en el lado opuesto.

Observation Unit 37/169
ref: Data Input (RN7009)



Capítulo de la Hermandad Oscura

• CARACTERISTICAS DE LAS TROPAS

Esta sección describe las características, que son comunes al **Sistema de Juego Warhammer** : **Warhammer, batallas de Fantasía, Warhammer Juego de Rol**, y **Warhammer 40.000**. Si tú ya estás familiarizado con el sistema aquí descrito, no tienes necesidad de leer esta sección; aunque debes percatarte del cambio en el nombre de lo que es *habilidad con arcos* en **Warhammer**, se convierte en *habilidad balística* en **Warhammer 40.000**.

En **Warhammer 40.000** cada tipo de criatura tiene características particulares a su raza. Cada característica representa un aspecto de la criatura, viniendo representado por un valor de uno o más. Las características se describen con detalle a continuación, pero no te preocupes intentando recordarlas todas ahora.

• CARACTERISTICAS DE COMBATE

Capacidad de movimiento. *(M)* Normalmente indicado como movimiento. Esta característica determina lo lejos que puede desplazarse una criatura sobre el tablero, expresado en centímetros. Por ejemplo, una figura con un *M* de 4 se mueve 4 cms. un turno, mientras que una figura con un *M* de 6 mueve 6 cms. Esta distancia puede ser reducida a veces para reflejar el paso por terreno difícil, cruce de obstáculos y otros factores.

Habilidad de combate *(HC).* Refleja la habilidad de una criatura para manejar armas blancas o similares, o bien su capacidad de dar un golpe efectivo mordiendo o usando sus garras. La más baja *HC* es 1 y la mayor es 10. Cuanto mayor sea la *HC*, más fácil es dar un golpe en un combate, y más difícil es para tu oponente devolverlo.

Habilidad balística *(HB).* Esto indica la habilidad de una criatura para usar armas de largo alcance, como pistolas, lanza-proyectiles, fusiles o incluso lanzar piedras. Algunas criaturas pueden escupir veneno, o ácido y su *HB* determina lo certero que es. La *HB* más baja es 1 y la mayor es 10. Cuanto mayor sea su *HB*, más fácil es conseguir un impacto con tu arma.

Fuerza *(F).* Esta característica refleja lo fácilmente que una criatura puede causar daño en un combate cuerpo a cuerpo; una criatura con una *F* grande causa daño con relativa facilidad, una con una *F* baja tendrá dificultades en dañar a un oponente. La *F* más baja es 1 y la más alta 10.

Resistencia *(R).* Esta característica mide la resistencia natural al daño de una criatura. Es difícil dañar a una criatura con una *R* elevada, y relativamente fácil a una con una *R* baja.

Heridas *(H).* Algunas criaturas pueden aguantar más daño que otras, bien porque tengan más vigor o bien porque se preocupen poco o no tengan sentido del dolor. Todo ello se representa por medio del número de *heridas* que una criatura puede recibir antes que él, ella o ello sean retiradas del juego. Cada criatura puede recibir al menos 1 *herida*, pero algunas criaturas excepcionales pueden recibir más. En teoría, no hay límite máximo.

Iniciativa *(I).* Esta característica determina la velocidad a la que una criatura piensa y actúa. Una criatura con una *I* baja será lerda y lenta; por contra, una criatura con una *I* alta será rápida. En los combates cuerpo a cuerpo, las criaturas con una *I* alta serán capaces de golpear antes que sus enemigos. La *I* más baja es 1, la más alta 10.

Ataques *(A).* Esta característica indica el número de ataques que una criatura puede realizar de una vez en un combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de las criaturas tienen solo 1, pero algunas pueden morder, arañar y golpear con su cola todo a la vez, consiguiendo así ataques múltiples. Esta característica nunca se aplica a ataques con proyectiles.

• CARACTERISTICAS PERSONALES

Liderazgo *(Ld).* Esta característica indica la habilidad de una criatura para mandar y obedecer órdenes. Refleja un sentido innato de la disciplina y la obediencia. Su valor va desde 1, lo más bajo, a 10, lo más alto. Las unidades tienen jefes cuyos valores de su característica de *Ld* puede afectar a las habilidades combativas de toda la unidad en alguna medida.

Inteligencia *(Int).* Indica la habilidad de una criatura para entender y usar equipo técnico. La *Int* más baja es 1 y la más alta 10. Las criaturas con una *Int* realmente baja están incapacitadas para usar cierto tipo de material.

Calma *(Cl).* Esta característica refleja el temperamento de una criatura y su habilidad para permanecer tranquila y bajo control. Su valor va desde 1 a 10. Las criaturas con una *Cl* muy baja pueden perder el control de sus acciones, y hacer cosas impredecibles o histéricas. Las criaturas con una *Cl* alta son simplemente lo contrario: no se ven afectadas por visiones y experiencias que volverían flanes a personajes endebles.

Resistencia mental *(RM).* Es la medida del poder de la mente de una criatura. Alguien con una *RM* alta puede a veces evitar o escaparse de los efectos de ataques psíquicos. Su valor va de 1 a 10.

• CARACTERISTICAS DE NIVEL 0

A veces a una criatura se le da una puntuación de *0* en una característica. Esto indica que dicha criatura o individuo no tiene ninguna habilidad en dicho campo. Esto suele aplicarse normalmente a *HB*. Por ejemplo, una criatura con una *HB* de 0 no puede usar ningún arma de largo alcance, incluso armas improvisadas como tirar piedras.

• PERFIL

Las características de una criatura y personaje se dan de una sola vez en lo que llamamos el **perfil de criatura** o **personaje**.

Características de Combate — Características Personales

M HC HB F R H I A Ld Int Cl RM

Por ejemplo, el perfil de criatura para un humano es:

Características de Combate								Características Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Hay perfiles similares para cada criatura, incluyendo Orkos, Squats, Esclavizadores, Gretchins y otras razas alienígenas. Los perfiles de criatura sólo dan los valores *promedio* típicos de esas especies, y este es el valor aplicado a criaturas que combaten agrupadas en unidades. Algunos miembros de una unidad pueden ser más fuertes, rápidos o duros que otros, pero estas cosas se han asumido en esos valores promediados.

A las figuras que representan héroes, jefes de unidades y otros individuos se les pueden dar perfiles de personajes especiales, que reflejan sus virtudes y defectos individuales. Por ahora lo único importante es tener presente que el perfil de los personajes puede diferir en algúna medida del perfil básico de criatúra.





ELDAR WARRIORS

INQUISITOR IN POWERED ARMOUR

MARINE: SILVERSKULL CHAPTER

HUMAN MORPHS - SQUATS

ELDAR

ORK

MARINE: DARK ANGEL CHAPTER

SLANN WARBAND

SLANN

MARINE: DARK ANGEL CHAPTER

DARK ANGEL MARINE WITH LAUNCHER

ADEPTUS ASTARTES: CHAPTER OF BLOOD ANGELS

IMPERIAL BATTLE DROID

ZOAT

ASSORTMENT OF POWER ARMOURED TROOPS

ELDAR

ORKS

MARINE MEDIC

DREADNOUGHT: BLOOD ANGEL CHAPTER

• FIGURAS PARA EL JUEGO

Citadel Miniaturas fabrica una gama amplia y detallada de figuras en metal y plástico para **Warhammer 40.000**. En tu tienda habitual puedes encontrar Marines del Espacio, Gretchins, Squats y todos los otros tipos de guerreros descritos en este libro, sean humanos o no. Además, muchas de las figuras de Citadel de otras gamas pueden ser utilizadas como criaturas *primitivas* o alienígenas extraños. Después de todo, el universo es muy grande: hay muchísimo espacio para lo anticuado, lo insospechado y el elemento erróneo. Esto también es aplicable a las transformaciones que quieras hacer. Con un poco de imaginación y de habilidad modelística puedes crear nuevas razas alienígenas, mutaciones y monstruos. Naturalmente, puedes inventar reglas para tus creaciones... ¡y persuadir a tus compañeros de juego de los indudables mega-poderes capaces de destruir mundos de tu criatura! A veces pueden encontrarse juguetes o maquetas de plástico, que pueden utilizarse para monstruos inusuales o criaturas grandes. Cuidadosamente remodeladas, dichas adquisiciones pueden proporcionarte una creación interesante y única.

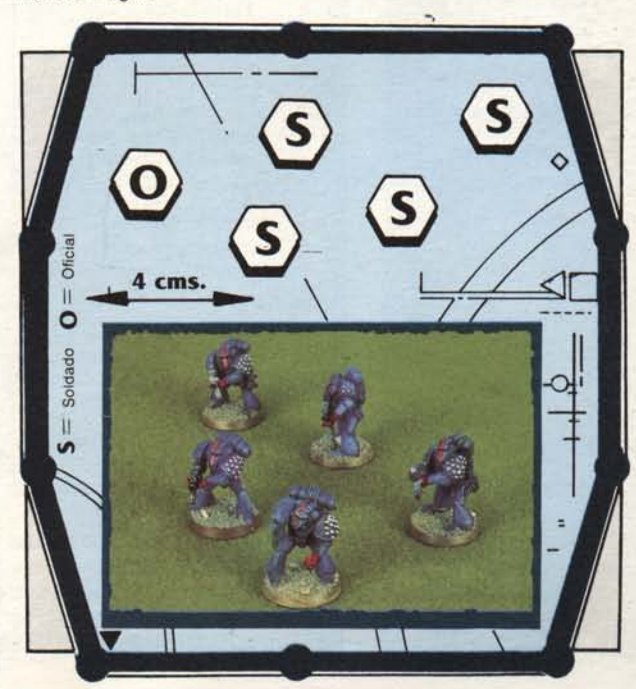
El universo de **Warhammer 40.000** es un lugar vasto y salvaje. Hay más de un millón de planetas dentro del Imperio (planetas altamente industrializados, mundos fronterizos parcialmente colonizados, y los temidos Mundos de la Muerte, donde las formas de vida están armadas con veneno, espinas, colmillos y garras) y ¡todas están para ti!. Pero éstos son sólo planetas del Imperio, ¿quién sabe cuántos planetas más son la casa de grupos humanos perdidos o renegados? Por no mencionar las innumerables variedades de extraterrestres conocedores del viaje estelar. Nadie sabe realmente cuántos hay. Si quieres inventar tus propias razas, o crear tu propia flora y fauna, ¡hazlo!

• ORGANIZACION DE UNIDADES

Las figuras se organizan en **unidades** de combate. Una unidad puede tener cualquier número de figuras desde un mínimo de 5, pero encontrarás más conveniente tener unidades de 5 ó 10 figuras. Las organizaciones estándar de unidades se incluyen en la sección titulada **La Edad del Imperio**, donde se discute con algún detalle la organización de unidades, estructura de mando y uniformes.

Una unidad combate y actúa como un cuerpo único de tropas. Por ejemplo, 9 Marines del Espacio y un sargento forman una Escuadra de Marines de 10 figuras. Las unidades tienen siempre un jefe, normalmente un oficial o suboficial, o un caudillo tribal entre las criaturas primitivas. Puesto que una unidad actúa como un conjunto, bajo el mando de una persona de dicha unidad, se supone que los miembros de la misma no se mueven a su aire. **Ningún miembro de una unidad puede moverse a más de 4 cms. de al menos otro miembro de la misma unidad.**

Por ejemplo, una escuadra de Marines del Espacio se está moviendo a través de campo abierto en una formación *abierta*. Ninguna figura está a más de 4 cms. de distancia de al menos otra figura.



A veces, una unidad puede quedarse dispersada por razones más allá del control del jugador. Por ejemplo, una de las figuras puede ser devorada sin previo aviso por una Venus Atrapa-hombres hambrienta o por una Almeja de Arena Carnívora. En dicho caso, el jugador debe reposicionar a la unidad en una formación aceptable tan pronto como sea posible, preferentemente durante el turno siguiente.

Normalmente, los miembros de una unidad estarán equipados y armados de igual manera, teniendo perfiles idénticos. No es necesario tener figuras repetidas y discrepancias menores en el equipo de una figura pueden ser obviadas y no hacer diferencias en el conjunto de la unidad. Algunas unidades incorporan individuos que portan un arma diferente, a veces un arma pesada de apoyo. Debe hacerse una nota aparte sobre esto y cualquier otro detalle.

• BASES

La mayoría de las figuras de Citadel se venden con una base de plástico separada, de las dimensiones adecuadas para ser usadas en este juego. El propósito de una base es establecer qué figuras puedan luchar en un combate cuerpo a cuerpo. Además (y no menos importante) una base evita que las figuras se caigan, lo que no sólo es irritante, sino que también puede dañar tu laborioso trabajo de pintura. Como la mayoría de los combates tienen lugar a distancia, y el combate cuerpo a cuerpo es solamente de valor secundario, las dimensiones exactas de la base no son tan importantes. Una base debe ser lo bastante grande para que pueda moverse y combatir cómodamente con la figura, pero sin ser tan enorme que resulte ridícula. La forma de la base tampoco es importante, pudiendo emplearse cualquier base Citadel, sea redonda, hexagonal o cuadrada.

• LA SECUENCIA DEL TURNO

La secuencia del turno es la misma para **Warhammer Batalla de Fantasía** y **Warhammer 40.000**.

Las partidas se desarrollan entre dos **bandos** opuestos. Cada bando es representado por uno o más jugadores. En partidas grandes es muy útil tener jugadores adicionales que ayudan en el movimiento de las tropas y los lanzamientos de dados.

Cada bando realiza un **turno** en rotación estricta. Lanza una moneda para ver qué bando hace el primer turno. Aquel que salió elegido (bando A) realiza un turno, luego lo hace el segundo bando (bando B), después repite el primero (A) y así.

Durante tu turno, tú puedes mover tus tropas y usar cualquier arma que puedas (aunque algunas armas no pueden mover y disparar en el mismo turno, como se explica más adelante). **Ambos** bandos podrán después combatir cuerpo a cuerpo con las tropas enemigas, tal y como se detalla en las reglas de combate cuerpo a cuerpo.

Cada turno sigue una secuencia en el orden detallado acontinuación:

1	**Movimiento**	Si es tu turno, puedes mover tus figuras. Si no lo es, éstas deben permanecer estacionarias.
2	**Disparos**	Si es tu turno, puedes disparar con cualquier arma que pueda hacerlo.
3	**Combate cuerpo a cuerpo**	Ambos bandos pueden luchar con cualquier figura que esté en disposición de combatir de esta forma.
4	**Reservas**	Si es tu turno, puedes mover otra vez aquellas de tus figuras que no hayan disparado o combatido. Este movimiento extra representa la llegada de refuerzos.
5	**Psíquicos**	Si es tu turno, puedes emplear cualquier poder psíquico que puedas usar.
6	**Recuperación**	Si es tu turno, puedes intentar recuperar a alguna de tus unidades derrotadas.

Esta secuencia puede ser modificada a veces para acomodar sucesos específicos. Dichas circunstancias deberán tener en cuenta el espíritu de las reglas; como por ejemplo, véase la sección dedicada a **minas**. El GM debe de estar preparado siempre para usar el sentido común en todas las situaciones, y estar dispuesto a hacer excepciones a la secuencia estándar cuando sea necesario.

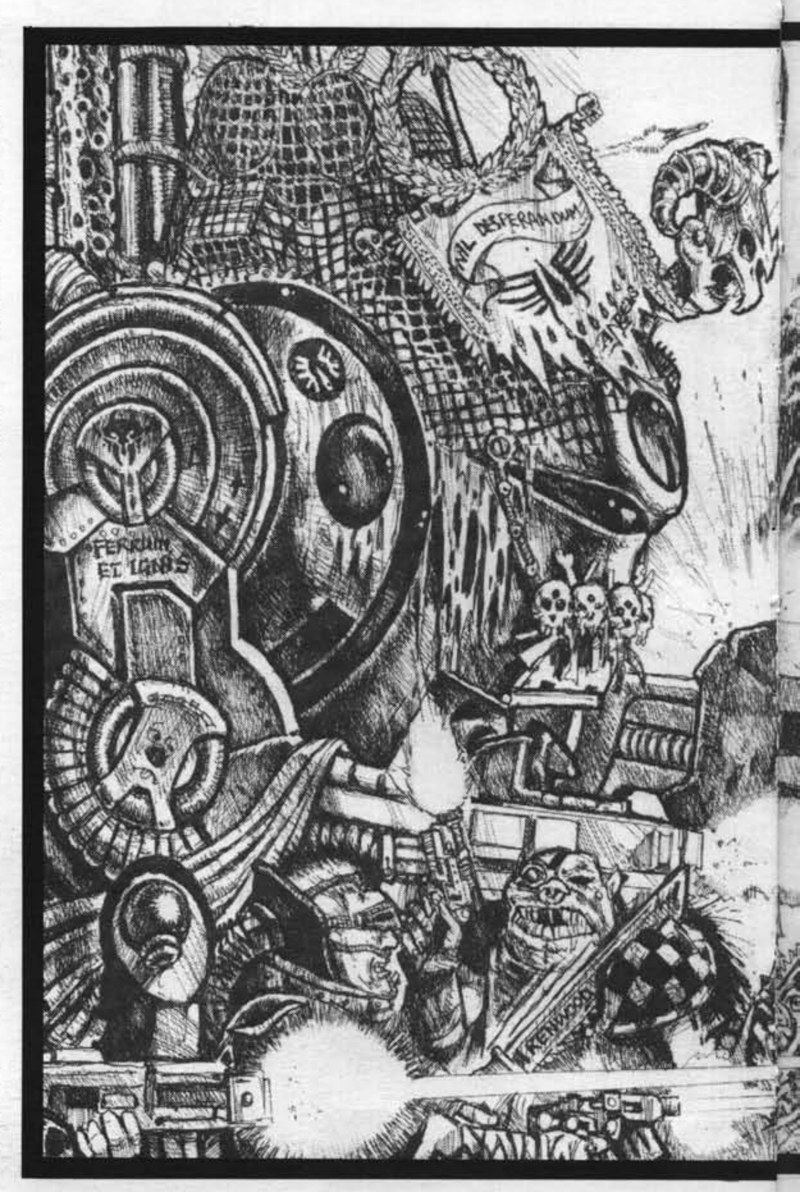
• MOVIMIENTO

Durante el **turno** de tu bando, podrás mover tus figuras en la parte de *movimiento* de la secuencia del turno. Cada cosa que pueda moverse tiene una característica de *movimiento permitido*. Esto representa la distancia máxima, en centímetros, que una figura puede ser desplazada. Una criatura con un *M* de 8 puede moverse hasta 8 centímetros. Las figuras pueden mover menos de su movimiento permitido, o nada si así lo desea el jugador, siempre y cuando no estén sujetos a alguna regla de movimiento obligatorio (como *huida*, véase después). Aunque las reglas aquí dadas cubren la mayoría de las eventualidades, más pronto o más tarde encontrarás una situación nueva. En dicho caso, el GM puede inventar sus propias reglas, o aplicar un juicio imparcial dentro del espíritu de las reglas existentes.

• IMPEDIMENTOS

En ciertas circunstancias, el movimiento de una figura se reducirá para tener en cuenta el peso de la armadura y equipo. A esto se le llama *impedimento*, y puede limitar enormemente la velocidad de tus tropas. Las armaduras y equipos que reducen el movimiento de una figura son denominados equipo *pesado* (tipo P),





véase la sección de *Equipo* para más detalles sobre la penalización que genera un objeto determinado.

Ejemplo: un humano que lleve un chaleco de armadura de malla recibe una penalización de - 1 cm. El M estándar de un humano es 8, por lo que la distancia de movimiento modificada será de 7 centímetros.

• TERRENO DIFICIL

El terreno difícil es una zona de escenografía que es problemática de cruzar. Puede serlo por un gran número de razones, como vegetación pegajosa, arena suelta, pedregales, costras de lava quebradizas, etc. El GM debe decidir, antes de iniciar la partida, qué áreas o elementos constituyen terrenos difíciles y, normalmente, se lo indicará a los jugadores. Las figuras que cruzan terrenos difíciles lo hacen a **media velocidad**. Es decir, si una figura que, normalmente, tiene un *movimiento* de 8, sólo se desplazará 4 centímetros sobre terreno difícil. Si una figura cruza terreno normal y difícil durante la fase de movimiento del turno, recuerdesé que sólo se mueve a media velocidad sobre el terreno difícil.

Ejemplo: Una figura con un M de 8 es capaz de mover 2 cms. a través de terreno difícil y 4 cms. sobre terreno normal en su movimiento.

Algunos ejemplos de terreno difícil:

— Bosques y otros tipos de vegetación densa.
— Colinas escarpadas o traicioneras.
— Vados y arroyos vadeables.
— Arena suelta o polvo denso.
— Monte bajo, matorrales, plantas trepadoras o pegajosas.
— Escaleras, escalones o escalas.
— Escombros, restos de vehículos o material, rocas o pedruscos sueltos.
— Pantanos, turberas y barro espeso.
— Interior de edificios abandonados y vehículos estrellados.

• TERRENO MUY DIFICIL

Algún terreno es más difícil de atravesar de lo que es el terreno llamado *difícil*. El moverse a través de escenografía de este tipo se hace a **un cuarto de la velocidad**. Así, una figura con un *M* de 8 puede moverse 2 cms. por terreno muy difícil. Pueden combinarse dos tipos de terrenos difíciles para formar uno muy difícil. Por ejemplo:

— Bosques sobre colinas escarpadas.
— Pantano y vegetación densa.
— Vegetación pegajosa y restos de vehículos.

• TERRENO IMPASABLE

El terreno impasable es, sencillamente, ¡impasable! No puede ser atravesado en circunstancias normales. Las tropas o criaturas pueden sobrevolarle o cavar un túnel por debajo de terreno impasable sólo si están equipadas para ello o están dotadas por la naturaleza para hacerlo.



Cuida tu traje de combate y éste te protegerá
Lo cuidamos con nuestras vidas

Tu armadura es tu alma, y la ocupación de tu alma es tu armadura
El alma de un guerrero es el escudo de la humanidad

Honra a la máquina de la muerte
Sólo el Emperador está más alto en nuestra devoción

Honra el traje de combate de los caídos
Sólo buscamos servir

Tomado del Catecismo de Devoción del Guerrero

• DIVIDIENDO UNIDADES

Si un jugador lo desea, una unidad puede ser dividida en dos o más unidades pequeñas: esto es una excepción a las reglas normales sobre organización de unidades. Estas subunidades pueden comprender cualquier número de figuras, incluso una sola. Cada división que se haga le cuesta a la unidad un turno entero sin mover, disparar o hacer absolutamente nada. Se asume que durante este tiempo, el jefe de la unidad estará explicando qué deben hacer, dónde deben ir, etc. El jefe de la unidad debe permanecer con la unidad principal; la nueva unidad no tiene jefe y no puede ser dividida.

A cada nueva unidad se le debe dar una breve instrucción escrita (del tipo de *ocupa la hondonada y danos fuego de cobertura* o *explora la cresta e informa de actividad enemiga*). Las instrucciones pueden ser acordadas verbalmente con el GM si el jugador lo desea. La unidad nueva debe ahora obedecer esas instrucciones... tal y como las interprete el GM.

Una unidad puede, en cualquier momento, dejar de obedecer sus instrucciones y volver a reincorporarse a su unidad originaria. Si es forzada a abandonar su misión, debe siempre volver a unirse a su unidad original, si esto es posible.

• DIRECCION DE ENCARAMIENTO

Se asume que las figuras encaran en la dirección indicada por la posición de la figura. Esto puede ser importante, ya que la mayoría de las armas sólo tienen un arco de fuego limitado.

• GIRANDO

Una figura puede girar hasta 90º en una sola vez antes, después o durante su movimiento. Hacer esto no incurre en ninguna penalización. Cada giro adicional de hasta 90º incurre en una penalización -1 cm. de la distancia total del movimiento.

Ejemplos: Un Marine del Espacio está siendo perseguido por sus enemigos. El está encarándoles, por lo que tiene que hacer un giro de 180º para mirar en la dirección contraria (una penalización de -1 cm., los primeros 90º son gratis). El jugador mueve la figura 5 cms. y gira 180º para volver a encarar a sus enemigos (una penalización de 2 cms.). Total: 1+5+2: un movimiento de 8 cms.

• OBSTACULOS

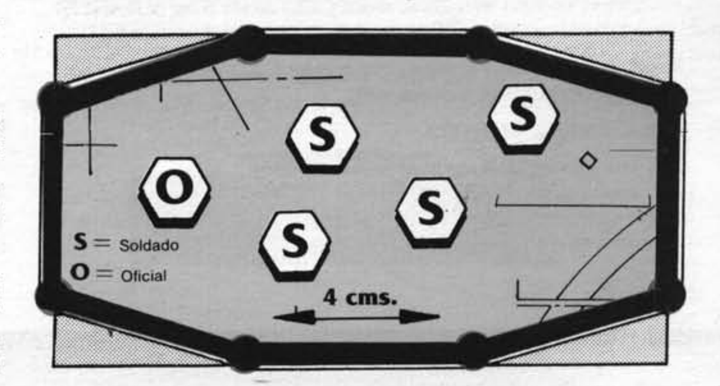
Un obstáculo es un elemento lineal cruzable, como un seto, muro, foso, etc. Algunas otras actividades, como entrar por una ventanilla dentro de un vehículo son tratadas también como si se cruzasen obstáculos. Cruzar un obstáculo le cuesta a una figura la mitad de su distancia total de movimiento. Las figuras que se acerquen a un obstáculo y les quede menos de la mitad de su capacidad de movimiento no pueden cruzar, debiendo detenerse delante del obstáculo. No se puede quedar *a medio cruzar*. Se puede usar el **Movimiento de reserva** para cruzar (ver *Movimiento de reserva*).

Ejemplos de obstáculos:

— Una puerta o ventana.
— Un seto, valla o muro bajo.
— Un foso o grieta estrecha.
— Montar o desmontar en un vehículo o animal.

• COHERENCIA DE UNIDAD

Las figuras que actúan como una unidad deben permanecer razonablemente juntas. Ninguna de ellas puede separarse más de 4 cms. de al menos otro miembro de la unidad. El gráfico muestra una unidad moviéndose en formación abierta.



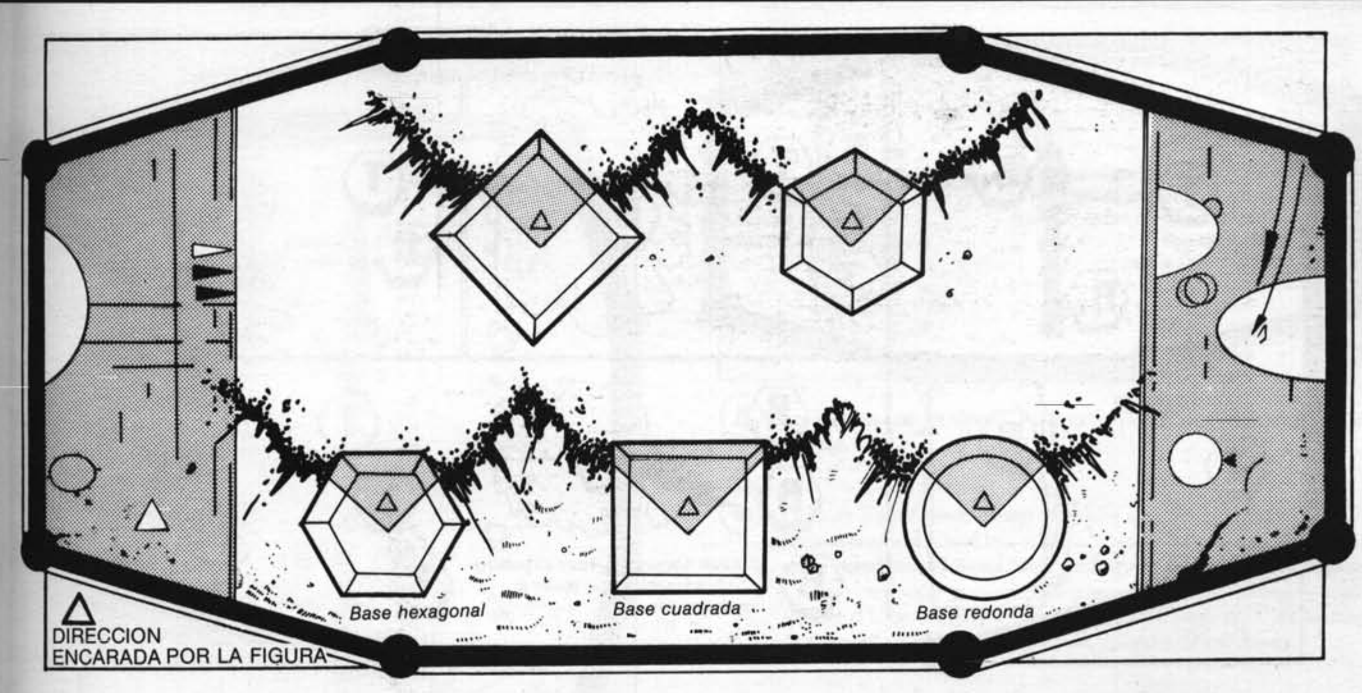
• DISPARANDO

Durante la fase de **Disparos** de un turno, un jugador puede disparar una vez con cada figura convenientemente armada. Alternativamente, puede asumirse que una figura arroja un proyectil con la mano, como una granada. Hay algunas excepciones y casos especiales, que se discutirán después.

• ARCOS DE FUEGO

La dirección en que está encarando la figura es la que se asume que está encarando el personaje al que encarna. El sentido común te dirá que es imposible disparar un arma directamente detrás de ti. Un arma puede disparar a un blanco situado en un arco de 90º al frente de la figura. El gráfico a continuación muestra el arco de 90º. A veces, los





jugadores pueden discutir sobre si un blanco está dentro del arco de fuego aceptado. Cuando exista alguna duda, el GM debe decidir y los jugadores acatar su decisión.

• LINEA DE VISION

El tirador debe ser capaz de trazar una línea de visión directa sobre el blanco pretendido: un tirador no puede disparar a un blanco al que no puede ver. Esta es la regla básica, y debes usar el sentido común cuando la apliques.

Las colinas, rocas grandes y edificios normalmente bloquean del todo la línea de visión. Asume que la cresta o punto máximo de elevación de cada colina está situado en su mitad justa. En caso de duda, el GM decidirá. ¡A veces es necesario ponerse encima de la mesa para tener una vista a la altura de los ojos de la figura!

Los obstáculos lineales, como setos y muros, bloquean la línea de visión del tirador al nivel del suelo. Sin embargo, es posible trazar una línea de visión a una figura a cubierto detrás de un muro o seto (mientras que no esté **oculta**, véase después). Asimismo, si el tirador está a cubierto detrás de un muro o seto, puede trazar una línea de visión por encima de dicho obstáculo. Muros o setos especialmente altos pueden bloquear totalmente una línea de visión; esto queda a la discreción del GM. Es mejor especificar dónde hay un muro/seto especialmente alto antes que empiece la partida. Los vehículos o criaturas especialmente grandes pueden ser vistos por encima de un obstáculo lineal, y ellos pueden ser capaces de ver y disparar por encima de los obstáculos; de nuevo todo queda a discreción del GM.

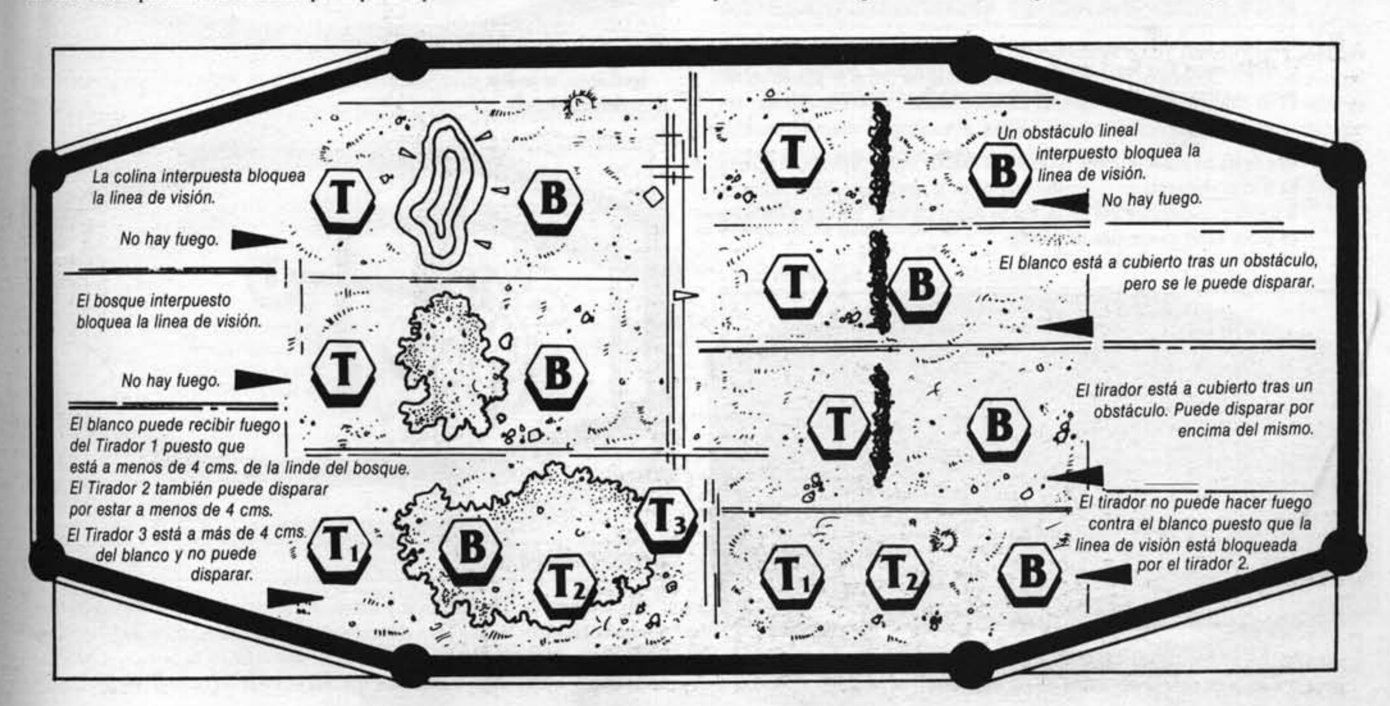
Los bosques pueden bloquear una línea de visión si ambos, tirador y blanco, se encuentran en extremos opuestos del bosque. Si el blanco está dentro del bosque, la línea de visión queda bloqueada si hay más de 4 cms. de boscaje entre tirador y blanco. Si el blanco está a menos de 4 cms. de la linde del bosque, puede ser visto y recibir fuego normalmente (excepto que esté **oculta).**

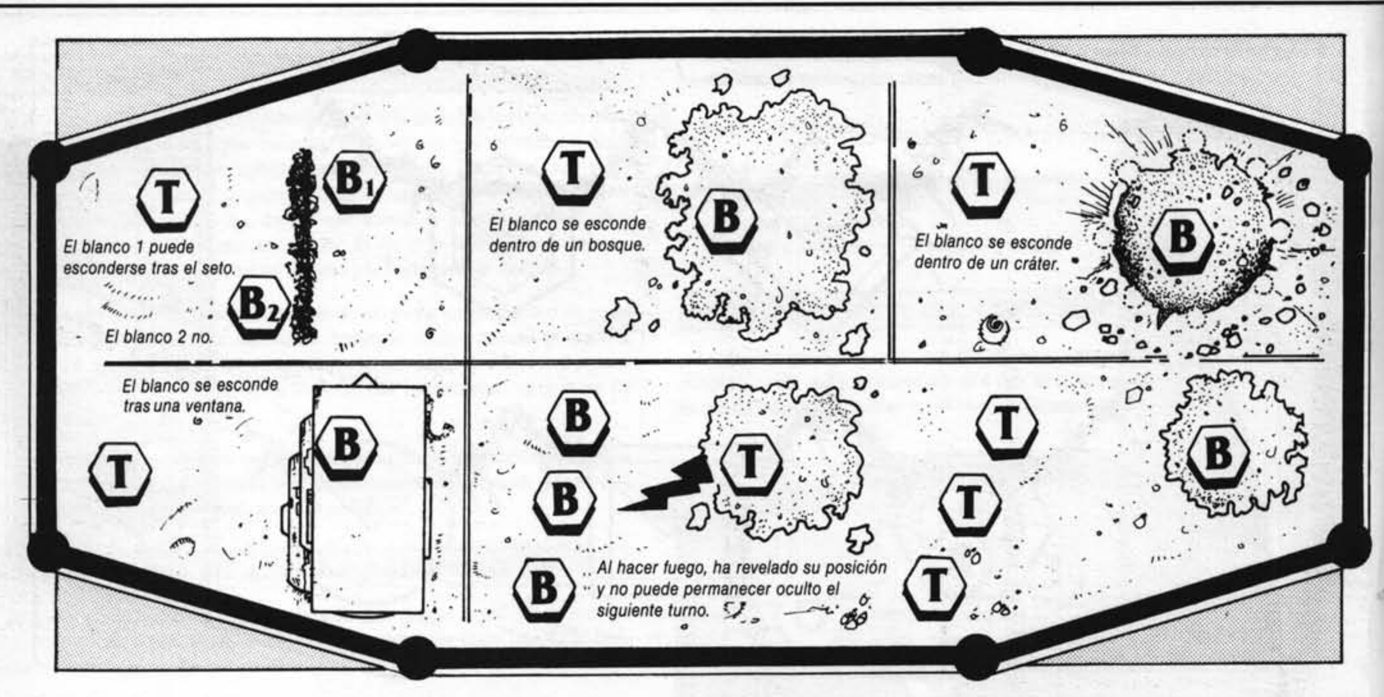
Las figuras interpuestas, al igual que elementos de terreno interpuestos, bloquean la línea de visión. No es posible disparar **a través** de una figura a un blanco situado detrás.

• OCULTANDOSE

En circunstancias apropiadas, una figura puede esconderse detrás de una cobertura, como agacharse detrás de un muro o en la esquina de un edificio. Esto hace que sea imposible ver a la figura (y convertirla en blanco), pero no restringe su propia visión. Se asume que el soldado oculto puede echar una ojeada desde su abrigo.

El jugador debe declarar qué figura está ocultándose durante su propio turno, no pudiendo recibir fuego **directo** durante el siguiente turno del enemigo.





Si está rodeada por figuras enemigas, es posible esconderse de algunas, pero no de todas. El GM debe dar una pauta a seguir cuando sea necesario.

Al ocultarse, se aplican las siguientes reglas:

1. Una figura sólo está oculta detrás de un vehículo, muro (u otro obstáculo lineal) si está a menos de 2 cms. de él. Naturalmente, la figura sólo está oculta de tropas situadas al otro lado. El soldado escondido puede ver normalmente atisbando sobre su cobertura.

2. Una figura puede estar oculta dentro de un bosque (o similar). Si está situada a menos de 4 cms. es capaz de ver hacia afuera normalmente.

3. Una figura puede esconderse en un cráter, trinchera, agujero, madriguera (o cualquier otro agujero en el suelo), y ver normalmente.

4. Una figura dentro de un edificio puede estar oculta en una ventana, entrada (o abertura similar) y ver normalmente.

5. Una figura no puede disparar un arma y ocultarse o permanecer escondida en el mismo turno. Una figura que dispara muestra siempre su posición, por lo que puede convertirse en blanco del enemigo en su turno inmediato.

6. Una figura no puede ocultarse durante o al final de un **movimiento de reserva**. La reserva representa un movimiento rápido de la especie que indica fácilmente la posición ocupada por una figura. Por las mismas razones, una figura escondida no puede hacer movimiento de reserva.



Un orko del espacio está escondido detrás de un muro. Una pequeña ficha puesta a su lado puede servirnos de recordatorio.

• DISPARANDO DESDE POSICIONES ELEVADAS

Las tropas sobre colinas, los pisos superiores de edificios, vehículos voladores o en cualquier posición elevada pueden trazar una línea de visión sobre cualquier tipo de elemento de terreno más bajo, obstáculos lineales o figuras. Esto significa que pueden ser capaces de disparar a blancos que de otro modo quedarían ocultos u oscurecidos por figuras interpuestas.



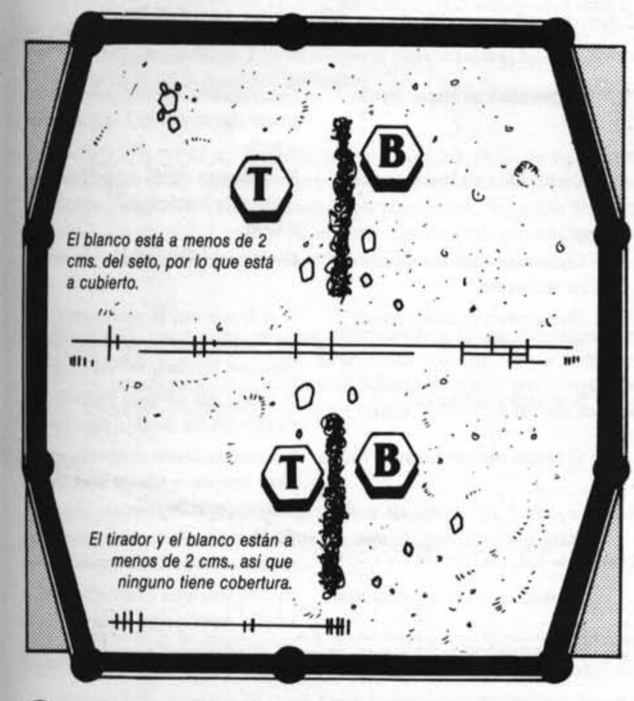
Igualmente, es posible trazar una línea de visión desde abajo a los que se encuentran en posiciones elevadas.



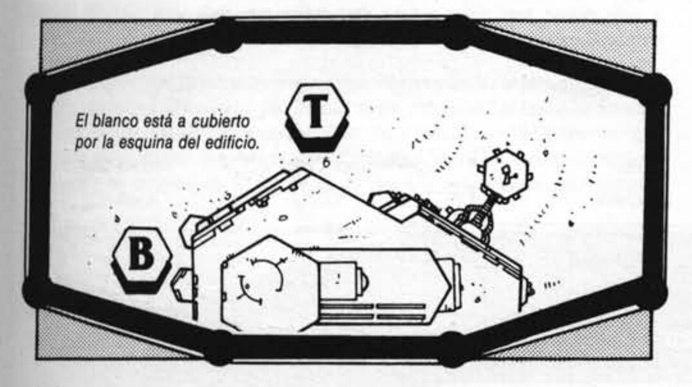
• COBERTURA

Hay dos tipos de cobertura: recia y liviana. La cobertura recia incluye muros, fosos, trincheras, vehículos, rocas y otros elementos que no sólo bloqueen en alguna medida la visión de un tirador, sino que también ofrezcan alguna forma de protección física real. La cobertura liviana incluye elementos que bloquean en alguna medida la visión del

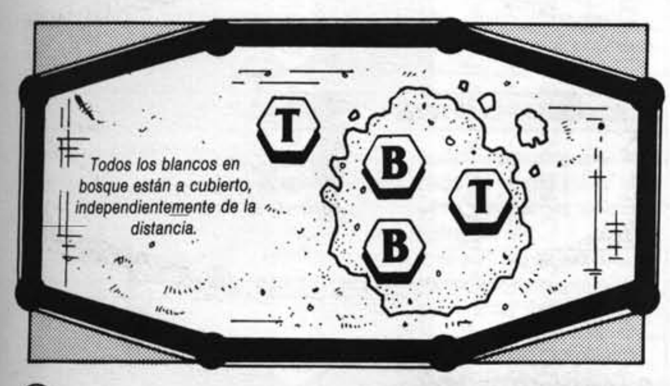
tirador, pero que ofrecen, como mucho, una protección endeble. En ocasiones, el GM deberá dar pautas sobre si un elemento determinado brinda cobertura recia o liviana.



(1) Para beneficiarse de una cobertura lineal (setos, muros, etc.), dicha cobertura debe de interponerse entre blanco y tirador, y el blanco debe estar a menos de 2 cms. de dicho abrigo. Si tanto el tirador como el blanco están a 2 cms. de la cobertura, ésta está anulada efectivamente y es ignorada.

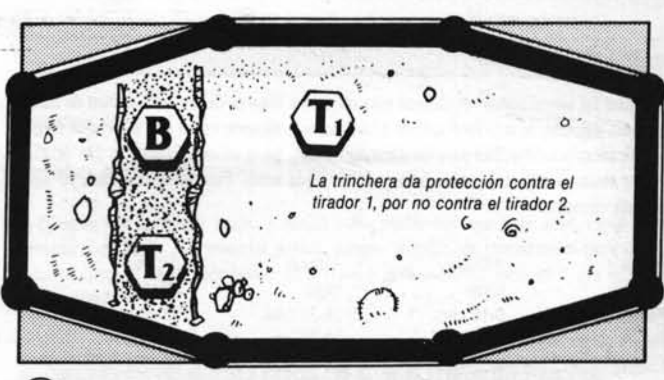


(2) Puede usarse como cobertura la esquina de un edificio, vehículo o roca grande (o similar). La figura se sitúa en la esquina en cuestión, por lo que está parcial pero no totalmente oscurecida.



(3) Los bosques (y similares) ofrecen protección automática a las tropas en su interior.

(4) Las trincheras y agujeros ofrecen automáticamente cobertura del fuego hecho desde fuera.



(5) Las tropas situadas en ventanas y puertas (o similares) se consideran a cubierto de fuego.

(6) Cualquier soldado puede obtener protección simplemente tirándose al suelo. Puede ponerse una ficha al lado al efecto, o tumbar la figura con cuidado. Esto cuenta como cobertura liviana. Lleva a una figura medio turno arrojarse cuerpo a tierra, y otro medio levantarse. Esto representa todo su movimiento y puede restringir el fuego de algunas armas. Una vez que un blanco está a una distancia de 8 cms. del tirador, no se puede obtener protección de esta manera.

• DISPARANDO DESDE COBERTURAS

Las tropas que estén a cubierto no están restringidas en ninguna manera en lo que puedan ver o a lo que puedan disparar. Pero si están **ocultas**, revelan su posición al disparar, y pueden convertirse en blancos en el próximo turno del enemigo.

• DISPARANDO DESDE EL INTERIOR DE BOSQUES

Dentro de bosques, vegetación de tipo bosque o forestas de cristales densos, la visibilidad y todos los alcances de fuego se reducen a un máximo de 4 cms. Las únicas excepciones son figuras disparando desde 4 cms. de la linde, quienes pueden ver y disparar hacia afuera normalmente.

Las tropas que estén dentro de un bosque y a más de 4 cms. de la linde no pueden ser vistas ni recibir fuego desde fuera del bosque.

• DESCUBRIENDO TROPAS OCULTAS

Si las tropas llegan lo bastante cerca de un enemigo oculto, pueden verle y dispararle incluso aunque el oculto no haya hecho nada que revele su posición. Todas las criaturas ven automáticamente a cualquier criatura enemiga escondida al **doble** de su valor de *iniciativa* expresado en centímetros. Así, por ejemplo, los humanos *(I3)* verán a cualquier enemigo oculto dentro de un radio de 6 cms.

Algunos equipos tecnológicos permiten a las criaturas detectar enemigos ocultos a una distancia mayor (por ejemplo, un bio-scanner).

Para más detalles, véase la sección *Equipo*.



• ALCANCES

Todas las armas tienen un alcance máximo, y los blancos deben estar dentro de dicho alcance. Además, es más fácil acertar a un blanco a **alcance corto** que a **alcance largo**. Los alcances son diferentes para las diferentes armas. En la sección **Equipo** se dan detalles de los alcances máximos cortos y largos para cada arma. Para darte una idea, he aquí algunos ejemplos:

Armas	Alcance corto	Alcance largo	Alcance máximo
Pistola Bolter	0-16 cms.	16-32 cms.	32 cms.
Pistola de plasma	0-12 cms.	12-36 cms.	36 cms.
Lasrifle	0-24 cms.	24-48 cms.	48 cms.

Antes de disparar, mídase la distancia. Decídase si el blanco está a distancia, y si es así, si está a alcance corto o largo.

• PARA OBTENER UN IMPACTO

Para ver si un disparo impacta a un blanco, se lanza 1D6. El valor del dado necesario depende de lo bueno que sea un tirador —es decir, su *habilidad balística*, o *HB*—. La tabla muestra la puntuación mínima del D6 necesaria para obtener un impacto.

HB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Puntuación	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Así, por ejemplo, si un personaje tiene una *HB* de 3, el jugador necesita obtener 4 o más con un D6 para obtener un impacto. Una forma fácil de recordar esta tabla es pensar que un personaje con una *HB3* tiene una posibilidad de impactar de *3 en 6* (esto es, impacta con 4, 5 ó 6). Similarmente, un personaje con una *HB1* tiene una posibilidad de 1 en 6 de impactar (es decir, impacta con un 6).



• MODIFICADORES BASICOS

El dado del tirador es modificado para reflejar lo fácil o difícil que es el tiro.

+1	Disparando a un blanco grande.	Generalmente cuenta como blanco grande algo de más de 3 metros de alto o largo.
-1	Disparando a un blanco pequeño.	Normalmente cuenta como blanco pequeño algo de menos de 30 cms. de alto o largo.
-1	Disparando desde una superficie en movimiento.	Como un vehículo, caballo, etc.
-1	Disparando a un blanco que se mueve rápidamente.	Si el blanco está en movimiento. Este modificador se aplica por cada 20 cms. completos avanzados en el turno previo.
-1	Si el tirador está herido.	El tirador está sufriendo alguna herida, excepto que sea curado o regenerado.
-1	El blanco está tras cobertura liviana.	La cobertura liviana comprende vegetación, bosques o árboles para figuras situadas detrás de ellos.
-1	Arrojando armas improvisadas:	Piedras, ladrillos y otros proyectiles similares cuentan como improvisados.
-2	El blanco está tras cobertura recia.	La cobertura recia comprende piedra o ladrillo, muros y vigas de metal, figuras en una trinchera, etc.

• MODIFICADORES A LAS ARMAS

Algunas armas son más simples de usar que otras, haciendo más fácil o difícil obtener impactos. En algunos casos, el diseño de un arma puede hacerla relativamente efectiva a corto alcance, pero menos a largo. Para indicar esto, cada arma tiene sus propios modificadores *para impactar*.

Por ejemplo:

Arma	Alcance Corto	Alcance largo
Laspistola	+2	-1
Pistola Bolter	+2	
Rifle Bolter	+1	—

La mayoría de las armas tipo *pistola* son más efectivas a alcance corto, por ser más manejables, simples de usar y de esgrimir. Por otro lado, son prácticamente inútiles a largo alcance.

• MINIMO PARA IMPACTAR

La puntuación mínima requerida para impactar es 2. No hay cosas como *impacto automático*. Ningún modificador puede reducir la puntuación necesaria por debajo de 2.

• MAXIMO PARA IMPACTAR

A veces se necesita una puntuación de 7 o más para impactar. En dichos casos, el GM debe decidir permitir el disparo o no. Generalmente es mejor ignorar dichos disparos realizados por soldados normales en partidas grandes, pero permitirlos en partidas pequeñas, o cuando son realizados por personajes. Obviamente, no es posible sacar un 7 o más con un D6. Para ver si se obtiene un impacto, láncese un D6. Si se obtiene un 6, existe una posibilidad de que el disparo haya impactado, y se vuelve a lanzar el D6. La tabla siguiente indica la puntuación requerida.

	Puntuación necesitada para impactar		
	7	8	9
Puntuación necesaria (D6) 6+	4	5	6

Por lo que para impactar con un 8 requiere sacar un 6 seguido por un 5 o un 6. No se puede obtener un impacto cuando se necesite 10 o más.

• DAÑO

Una vez que hayas obtenido un impacto, debes decidir si el disparo causa daño o no. No todos los impactos causan daño, algunos solo rozan el blanco, o dan a una pieza de equipo sin herir a su propietario. Para ver cuándo un impacto causa daño, debes comparar la *fuerza* del arma con la *resistencia* del blanco.

Consulta la tabla al final de esta página. Tomas el valor de la *fuerza* del arma y crúzala con la *resistencia (R)* del blanco. El número indicado es la puntuación mínima a obtener con 1D6 para **causar daño**. El daño en heridas que pueden causar la mayoría de las armas o criaturas es 1 punto (o 1 herida). Sin embargo, algunas armas son más poderosas y causan 1D4, 1D6, 1D10 o incluso más heridas.

Un blanco sólo puede recibir un número determinado de heridas. Normalmente es 1, la cantidad exacta se indica en el perfil de la criatura *(H)*. Una vez que el blanco ha recibido ese número de heridas está fuera de combate. Se asume que la criatura está muerta, inconsciente o incapacitada en alguna manera, y puede ser retirada de la mesa de juego como baja.

Téngase presente que **S** en la tabla quiere decir **sin efecto**. Una criatura o blanco de la *resistencia* indicada no puede ser afectada por un impacto de dicha *fuerza*.

• LANZAMIENTOS DE SALVACION

La mayoría de los guerreros del futuro llevan alguna especie de armadura protectora. Para simular los efectos de esta armadura, se permite una *salvación* contra el daño recibido. Si el salvamento tiene éxito, el disparo rebota o es absorbido por la armadura. Sólo se permite un intento de salvamento por cada disparo recibido, independientemente del número de heridas que dicho disparo pueda causar. Si el salvamento tiene éxito, no se recibirá ningún daño.

Los diferentes tipos de armadura proporcionan diferentes tiradas de salvación, y algunas de ellas pueden ser usadas juntas para obtener mejor protección. Las tiradas de salvación se hacen siempre con 1D6. Para salvarse, el resultado obtenido con el D6 debe ser igual o mayor que el número dado por el tipo de armadura. Todos los tipos de protecciones disponibles se describen en la sección de *Equipo*. Los siguientes son sólo ejemplos:

Armaduras	Puntuación mínima requerida para salvarse
Flak	6
Armadura de malla	5
Armadura de caparazón	4

Ejemplo: Un personaje recibe 1 herida y es considerado una baja. Pero, como lleva armadura de malla (un material pesado aunque flexible, de considerable dureza). El jugador lanza el dado, necesitando un 5 o un 6 para salvarse. Saca un 5 con el dado, se ha salvado.

21

• MODIFICADORES AL SALVAMENTO

Algunas de las armas del futuro lejano son muy poderosas y no pueden ser detenidas por algunos tipos de armaduras. Hay que ajustar la puntuación del dado para salvarse, con el modificador del arma que le dispara. Esto puede hacer que a veces sea imposible la tirada de salvación.

A continuación, algunos ejemplos. Nótese que el **lanza-agujas** tiene un modificador positivo: sus proyectiles son detenidos fácilmente por las armaduras, incluso un personaje sin armadura tiene una salvación de 6 contra este arma.

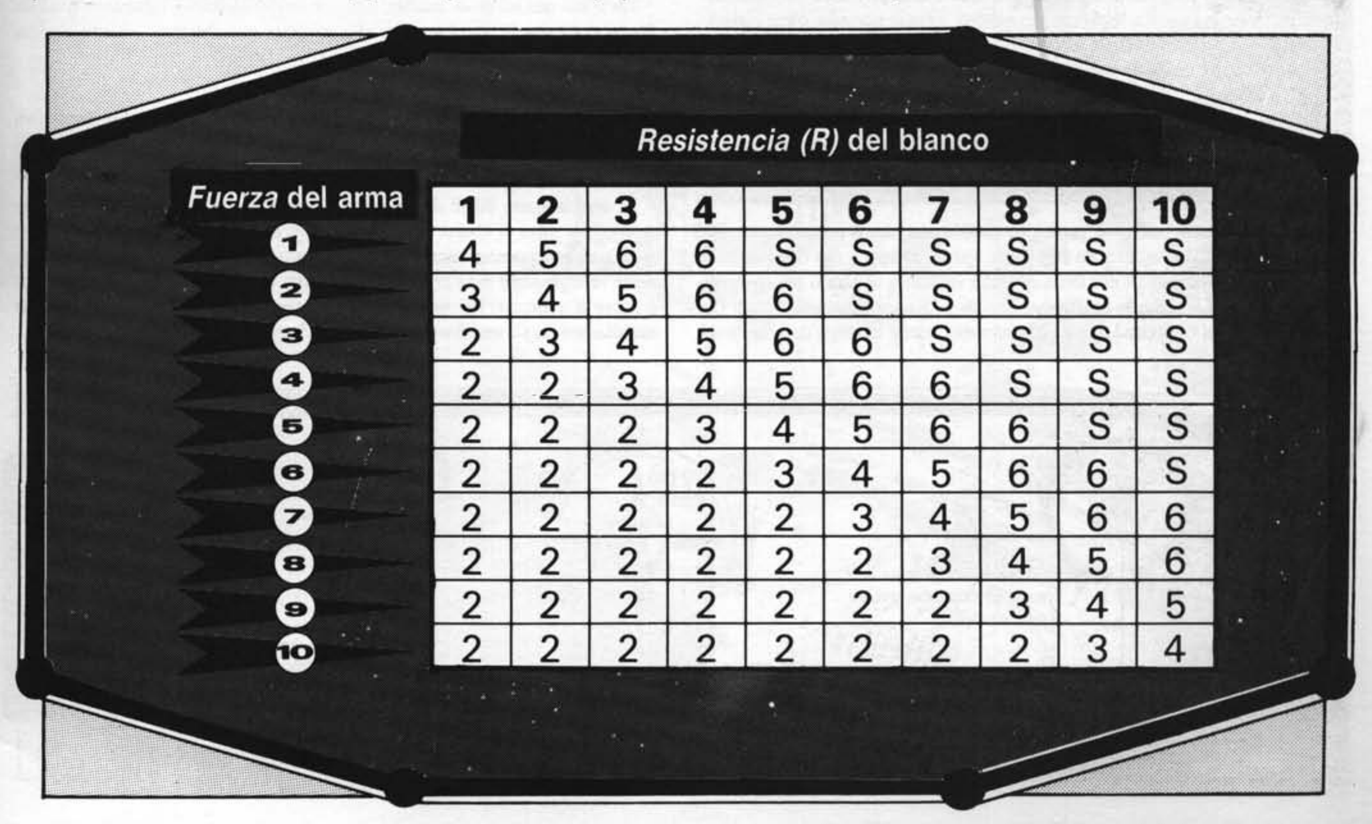
Arma	Modificador	Salvación básica con armadura de malla	Tiro de salvacion modificado
Rifle Bolter	-1	5	6
Las-cañon	-6	5	sin salvación
Lanza-agujas	+1	5	4

• ARMAS CON AREA DE EFECTO

Algunas armas, notablemente las granadas, explotan causando daños sobre un área más o menos grande. Otras armas cubren de proyectiles una zona ancha con un efecto similar al anterior.

• MARCADORES DE AREAS DE EFECTO

El área de efecto se representa con un círculo de cartulina con un radio de 1 cm.



Resistencia (R) del blanco

Fuerza del arma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	S	S	S	S	S	S
2	3	4	5	6	6	S	S	S	S	S
3	2	3	4	5	6	6	S	S	S	S
4	2	2	3	4	5	6	6	S	S	S
5	2	2	2	3	4	5	6	6	S	S
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	S
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

o más. Estas piezas se denominan *marcadores de área de efecto*. Coge el marcador apropiado para el arma y sitúa su centro sobre el blanco. El blanco debe de ser, teóricamente, visible al tirador; pero no tiene por qué ser una figura o vehículo, puede ser un pedazo de terreno o elemento visible de terreno, como la linde de un bosque.

• DESVIACION DEL AREA DE EFECTO

Las armas con áreas de efecto a veces fallan el blanco e impactan sobre otro posible blanco. A este efecto se le llama *desvío*.

Las posibilidades de que un arma se desvíe de su blanco tienen que ver con el tamaño del marcador (las armas con marcadores más pequeños son más precisas; las que tienen marcadores más grandes son más difíciles de apuntar con precisión). En el caso de granadas, las que emplean marcadores grandes pueden ser más pesadas o menos manejables para lanzarse; en cualquier caso son más proclives a desviarse.

Radio del marcador	Se desvía con una puntuación en 1D6
1 cm.	6
2 cms.	5 ó 6
3 cms.	4, 5 ó 6
4 cms.	3, 4, 5 ó 6
5 cms. o más	2, 3, 4, 5 ó 6

Para descubrir la dirección de la desviación, láncese un D12 *situando* el blanco en el centro de una teórica esfera horaria. El resultado del dado nos dará la dirección a la que se desvía el marcador. (Para una clarificación, véase el gráfico al final de esta página).

Para descubrir la distancia desviada, tírense 2D6. La puntuación así obtenida es la distancia en centímetros. Una desviación máxima puede incrementar el alcance al que está disparando el arma. Ningún arma puede desviarse a más de la mitad de la distancia medida. Una granada que alcanza 16 cms. no puede nunca desviarse más de 8 cms.

• IMPACTANDO CON ARMAS DE AREA

Una vez que se haya establecido la posición del marcador, podrás ver qué figuras son blancos. Cualquier figura que esté total o incluso parcialmente dentro del marcador de área es un blanco. Tira para impactar sobre cada blanco por turno. No siempre quedará claro cuántas figuras están dentro de un marcador, y el GM debe de estar preparado para juzgarlo. En casos muy claros de mitad por mitad, lanza un dado para decidir. Alternativamente, considera a las figuras parcialmente sobre el marcador como blancos, pero con un —1 para impactar. De todos modos, queda a la discreción del GM decidir, y es realmente una cuestión de interpretación personal.

• HACIENDO BLANCO SOBRE TROPAS OCULTAS CON ARMAS DE AREA

Las figuras que están ocultas no pueden ser consideradas blanco por un tirador. Sin embargo, un tirador con un arma de área puede apuntar siempre a una cobertura, o a un blanco visible adyacente. De esta forma es posible impactar a un blanco que, en teoría, no puede ser visto. Las reglas de desviaciones impiden a los jugadores abusar de esto. De cualquier modo, si el GM considera que un jugador está usando esta regla de forma poco ética (disparando constantemente sobre zonas de cobertura sin ningún blanco visible), puede imponer un +1 al dado de desviación. Esto queda a la discreción del GM.

Las armas de área arrojadas o disparadas dentro de una habitación cerrada o vehículo, impactan automáticamente sobre todos los ocupantes siempre que el área sea equivalente a una *sección de edificio* (aproximadamente 8 x 8 cms. o menos). Véase *Edificios*.

• VEHICULOS DE TECHO ABIERTO, MOTOS, CABALLOS, ETC.

A corta distancia, un tirador puede elegir si quiere disparar a un miembro de la dotación de un vehículo, o al vehículo mismo. Esto también se aplica a jinetes y caballos (y otras bestias que puedan ser montadas).

A larga distancia, un disparo puede impactar en dotación/jinetes o vehículo/monturas. Se tirá 1D6 al azar:

1, 2 ó 3	Miembro de la dotación/jinetes
4, 5 ó 6	Vehículo/montura

Si un vehículo tiene una dotación de varias criaturas, tírese un dado para decidir al azar cuál de todos recibe el impacto. El GM puede usar siempre su sentido común para ajustar las posibilidades de impactar vehículo o dotación; por ejemplo, dependiendo del diseño del vehículo o del tamaño de la montura.

Los vehículos y monturas que son destruidos, usualmente chocan o caen al suelo, con posibilidad de causar daño a la dotación. Véase *Vehículos*.

• DISPARANDO A COMBATES CUERPO A CUERPO

Normalmente no se puede permitir; no se puede elegir como blancos a las figuras trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Esto es a causa de que es muy fácil impactar a ¡la persona equivocada! Sin embargo, algunos entes pueden carecer de dicho escrúpulo y pueden desear disparar, incluso arriesgándose a impactar a sus propios amigos. En dichos casos, se decidirá por azar qué figuras son impactadas de entre los posibles blancos. Con una tirada de 1-3 se impacta al enemigo y con 4-6 a los amigos del tirador.

• DISPARANDO DESDE COMBATES CUERPO A CUERPO

Las tropas que entran en combate cuerpo a cuerpo no pueden disparar en la fase de fuego de ese turno. Se permiten algunos disparos como parte del combate cuerpo a cuerpo, pero esto se resolverá después.

• DISPARANDO DESDE UNA PLATAFORMA EN MOVIMIENTO

Es especialmente difícil disparar si no puedes estarte quieto lo suficiente para concentrarte sobre tu blanco. Las figuras que disparen desde un vehículo o animal en movimiento **sólo** pueden hacerlo a corta distancia. Esto no se aplica a armas montadas en un vehículo como parte de su armamento, sino únicamente al fuego de tropas desde o sobre el vehículo. Las armas convenientemente instaladas tienen sistemas de estabilización para compensar el movimiento del vehículo.



• ARMAS LENTAS

Las armas denominadas lentas (tipo *L*) son generalmente lentas de cargar o manejar. Las armas de este tipo se indican en la sección de *Equipo*. No es posible para un individuo mover y disparar un arma tipo *L* en el mismo turno, lo mismo en el movimiento normal que en reserva. Incluso girar el arma alrededor cuenta como movimiento, lo que hace el disparo imposible.

Las armas lentas pueden ser disparadas desde vehículos en movimiento, siempre que la dotación permanezca estacionaria en el interior.

• ARMAS DE FUEGO SOSTENIDO

Algunas armas son capaces de hacer *fuego sostenido*, por lo que son denominadas así (tipo *S*). El fuego sostenido es una ráfaga larga y continuada, que puede usarse para limpiar una área o sembrar una línea de destrucción. Cuando se usa un arma *S*, se selecciona un blanco, tírese para impactar y causar daño normalmente. Si se causa un resultado de herida (incluso aunque luego se salve), el arma puede volver a disparar, bien al mismo blanco o a un nuevo blanco a menos de 8 cms. del previo. Si se causa un resultado de herida, el proceso continúa y cada nuevo blanco debe de estar a menos de 8 cms. del anterior. Podrás seguir disparando para impactar hasta que no haya blancos o un impacto no produzca heridas (las tiradas de salvación no se tienen en cuenta).

• COMBATE CUERPO A CUERPO

Incluso en el distante futuro, el combate cuerpo a cuerpo, la pugna física entre enemigos, sigue siendo importante. En muchos ambientes alienígenas, el fuego a larga distancia es muy difícil o incluso imposible. Es cuando los enemigos solventan sus diferencias en la sangrienta carnicería del combate cara a cara.

• ENTRANDO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Una figura entra en combate cuerpo a cuerpo gracias a un movimiento llamado **carga**. Durante la fase de movimiento del turno, una figura puede cargar a una figura enemiga dentro de su alcance. Para los propósitos de la carga, la distancia máxima de movimiento que una figura puede mover se **dobla**. Una figura con un movimiento normal de 8 cms. puede cargar hasta 16 cms. (incluso si la distancia a mover es 4 ó 6 cms., el movimiento es una carga). El terreno y cualquier otro modificador se aplica normalmente. Ninguna figura puede simplemente *llegar* al combate, debe cargar, y el jugador debe decir que está cargando incluso si la distancia a cubrir es tan sólo de unos pocos milímetros.

Una vez que las figuras están en contacto físico base con base, están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Todas las figuras en combate cuerpo a cuerpo pueden luchar, sin tener en cuenta qué turno es ni qué bando mueve.

Si por alguna razón, una figura cargando no llega a contactar con su enemigo, no puede hacer nada durante el resto de ese turno. No puede disparar, realizar ataques psíquicos,



reagruparse, etc. Esto se aplica a esa figura únicamente, **no** al conjunto de su unidad.

• SIENDO CARGADO

Las figuras que son cargadas pueden girar **siempre** para encarar a su atacante/s. Esto es una excepción a la secuencia normal del turno. Esto no afecta al siguiente movimiento de la figura, o a su habilidad para permanecer y disparar tal y como se describe después.

Una figura que está siendo cargada puede **permanecer y disparar** a quien/es le carga/n. Esto está permitido incluso aunque no sea el turno de la figura, siendo otra excepción a la secuencia normal del turno. Las figuras no podrán hacer fuego si están portando armas **lentas**. Calcula todos los disparos antes que los que cargan empiecen a mover (o calcúlalo como alcance máximo). Los tiradores están sujetos a un modificador de menos 1 a su dado para *impactar* para representar que se están precipitando y que, posiblemente, están confusos.

Una figura que es cargada puede optar por **retirarse**. Realiza inmediatamente un movimiento a **doble velocidad** en sentido contrario al de la carga, siendo modificado por giros y terreno como es usual. Las figuras que al intentar **retirarse** no tienen suficiente capacidad de movimiento como para escapar de quien/es le cargaba/n está automáticamente *derrotada* (veáse más adelante). Una figura no puede *permanecer y disparar* y además *escapar*.

• COHERENCIA DE UNIDADES DURANTE CARGAS

Una unidad de tropas no tiene por qué cargar en su totalidad. Algunas figuras pueden cargar, mientras el resto permanece detrás, probablemente dando fuego de cobertura. Recuerda, los miembros de una unidad deben permanecer a menos de 4 cms. de al menos otro miembro de la unidad. Esto se aplica tanto a tropas cargando como a otras.

En ocasiones, algunos miembros de una unidad que está siendo cargada desearán **retirarse** dejando al resto de la unidad para combatir. En este caso, los que cargan pueden cambiar de blancos, yendo a por otra figura que esté dentro de su distancia de carga. Este blanco puede también elegir retirarse, por lo que es posible para un único atacante forzar a retirarse a varias figuras durante una sola carga.

• ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo es un asunto desesperado y embarullado, y muchas de las armas que se llevan normalmente son demasiado aparatosas para apuntar o disparar con ellas en esta situación. Sólo las **armas de cuerpo a cuerpo** (tipo C) pueden ser usadas en este apartado, y como tales van indicadas en la sección de *Equipo* y en las tablas-sumario. Estas armas son, primariamente, pistolas o armas diseñadas específicamente para combatir a corta distancia, como espadas de potencia, espadas-mecánicas, hachas de potencia, etc. Si la figura no tiene un arma adecuada, utilizará la culata del fusil, puños, pies, etc; esto es considerado un *ataque improvisado*.

Durante un combate cuerpo a cuerpo, cada figura puede hacer tantos ataques como se indique en su perfil. Esto es usualmente 1.

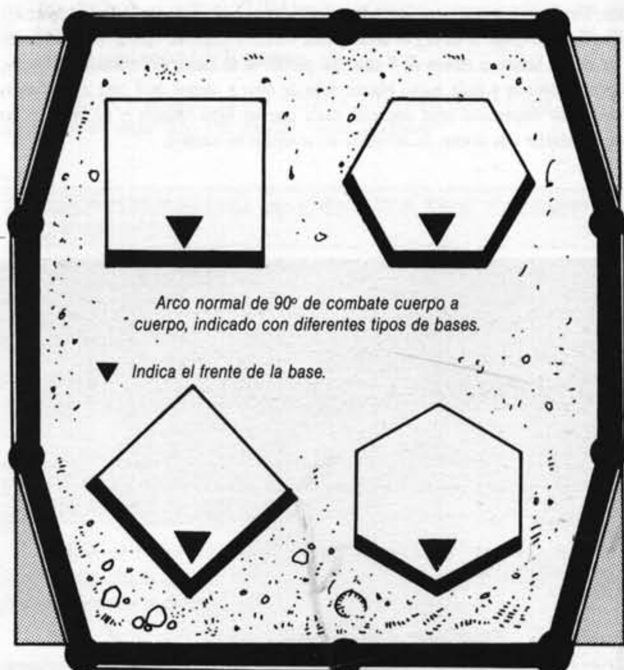
• ARMAS MULTIPLES

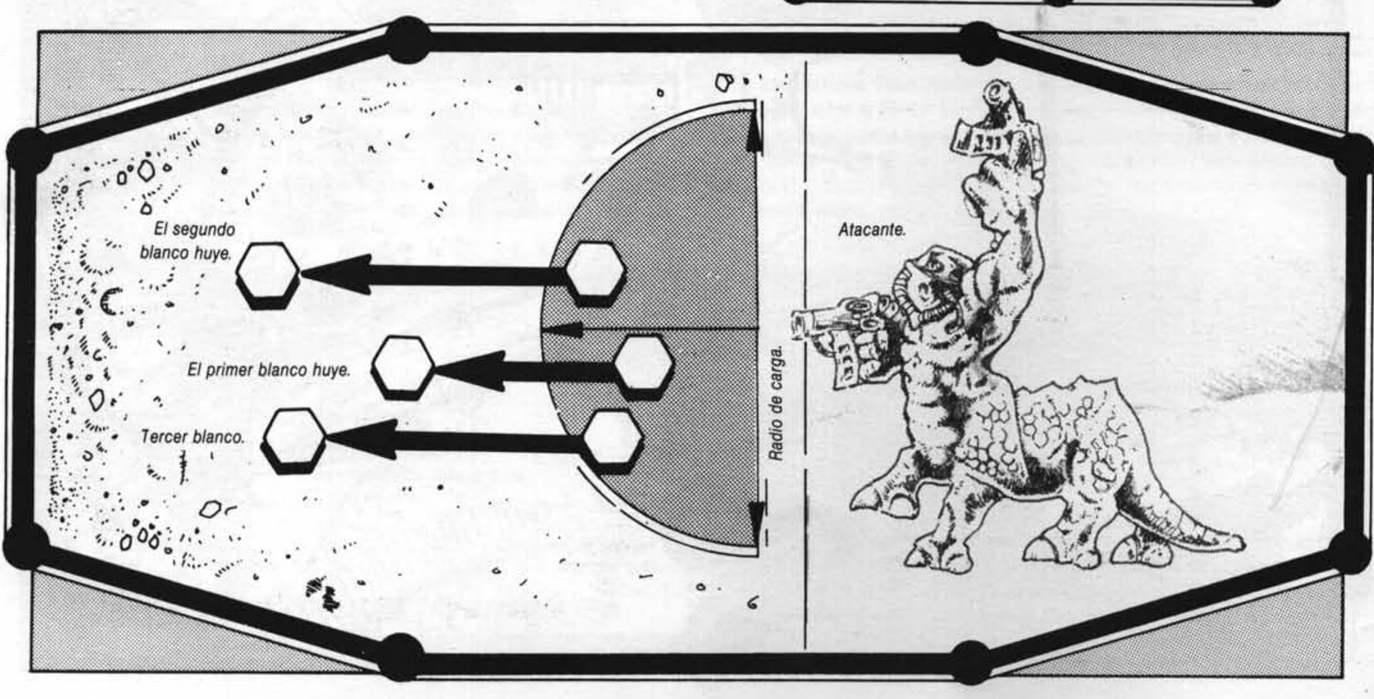
Las tropas pueden llevar un arma en cada mano (dos pistolas, por ejemplo). En este caso, la figura realizará su número normal de ataques con *cada* arma. Así, un personaje con 1 ataque hará en realidad 2.

La mayoría de las armas requieren ambas manos para ser usadas. Una figura no puede llevar equipo técnico (o cualquier otra cosa) en una mano y tener un arma en la otra.

• ARCO DE ATAQUE

De una manera similar a cuando se dispara, no es posible dar un golpe en una dirección cuando se está encarando a la opuesta. Una figura sólo puede atacar a otra si está dentro





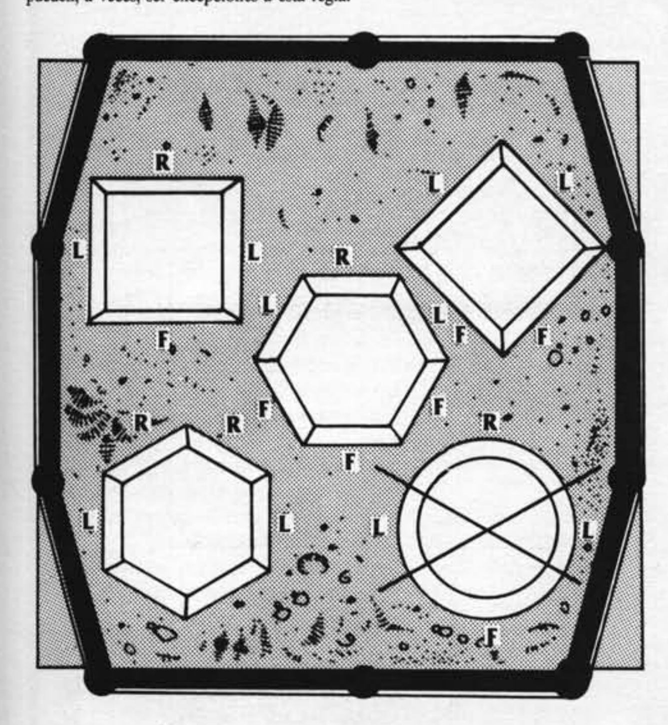
de su arco de ataque de 90º a su frente.

El diagrama ilustra el arco con bases de diferentes formas.

Un contrincante en una posición fuera del arco no puede ser atacado. Recuerda, las figuras pueden girar para encarar el ataque.

• ARCOS DE ATAQUE ESPECIALES

Normalmente, los ataques se hacen desde el frente sólo. Los ataques de algunas criaturas, pueden, a veces, ser excepciones a esta regla.



Coces: Una coz es un término general aplicado a criaturas muy grandes. Se asume que es una combinación de pisotones, derribando, flagelando y pateando. Los ataques a coces pueden ser hechos desde cualquier dirección: frente, lados o retaguardia.

Mordisco: Un mordisco es realizado por las mandíbulas de la criatura. Normalmente sólo puede hacerse al frente.

Cornada: Las criaturas con cuernos o grandes colmillos, a veces los usan en un ataque a cornadas, aunque usualmente se asume que tienen lugar como parte de un mordisco. Las criaturas sólo pueden cornear al frente.

Garras: Un ataque de garras lo realiza con sus garras o uñas. Normalmente se hace sólo al frente o lados.

Cola: Una cola habla por sí misma, incluye golpes dados por una cola pesada o pegajosa. Los ataques con colas pueden ser a la retaguardia o lados, pero nunca al frente.

Tentáculos: Un ataque tentacular es tan flexible que puede hacerse en cualquier dirección.

• EJEMPLO: EL DIABLO DE CATACHAN

Un buen ejemplo de criatura con diferentes ataques es el Diablo de Catachan. Estos feroces animales son grandes carnívoros territoriales. Originarios del sistema de Catachan, han sido misteriosamente introducidos en varios mundos. Los Diablos de Catachan están increíblemente adaptados a la vida entre las calurosas y húmedas junglas de su planeta natal. Sus cuerpos son segmentados, las secciones intermedias tienen cada una un par de patas. Según la edad de la criatura, el número de secciones, patas, y el tamaño en general puede variar. Los ejemplares grandes pueden tener veinte secciones, una docena de pares de patas y medir más de 30 metros. Dependiendo del tamaño de la criatura, las patas le confieren un número de ataques básicos a coces. La sección final está modificada en una cola larga que se curva sobre la espalda de la criatura a la manera de la de un escorpión. También, al igual que un escorpión, la cola tiene un aguijón envenenado, cuyos impactos exitosos causan 1D6 puntos de daño a los blancos vivos (1 punto en otros casos). En los mayores Diablos de Catachan machos, las patas del frente están agrandadas, tomando la apariencia de pinzas de cangrejo. Algunas veces una pinza es mayor que la otra, y los nativos se refieren a estas criaturas como "violinista". Cada pinza le confiere un ataque que causa un D4 puntos de daño. Los "violinistas" causan 1D6 con su pinza grande. La cabeza del Diablo de Catachan es pequeña y puntiaguda, con ojos verdes fosforescentes. Al frente de los ojos y rodeando la boca de la criatura hay anillos de cortos tentáculos, que son utilizados para separar a la presa del Diablo e introducirla en la boca. Los tentáculos tienen unas glándulas compugivas que adormecen a la víctima. A causa de su pequeño tamaño, los tentáculos hacen 1 ataque conjunto, pero causa un D4 de daño. La boca es extensible, comprendiendo dos mandíbulas raspadoras laterales. Puesto que la criatura no tiene dientes, ganchos huesudos llenan la boca para hacer esta función y pueden hacer una herida extremadamente fea.

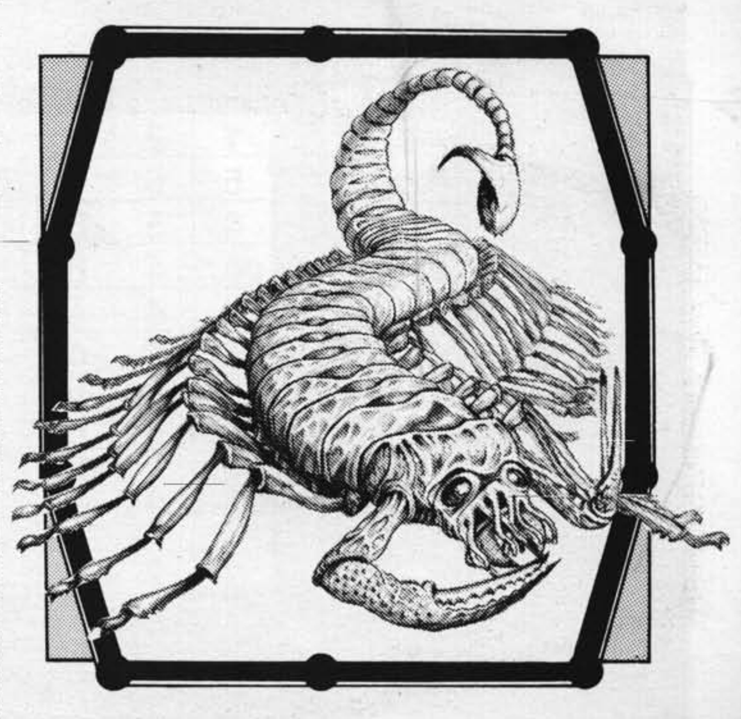
	Características de Combate								Características Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Pequeño	8	3	0	5	5	4	8	*a	10	2	10	7
Mediano	10	3	0	6	6	6	8	*b	10	2	10	7
Grande	12	3	0	7	7	8	8	*c	10	2	10	7

*a 2 coces, 1 cola, 1 tentáculo, 1 mordisco : total 5
*b 4 coces, 1 cola, 1 tentáculo, 1 mordisco : total 7
*c 6 coces, 1 cola, 1 tentáculo, 1 mordisco : total 9

Hay un 50% de posibilidades que un Diablo grande sea un macho adulto con dos ataques adicionales de pinzas. Hay un 10% de posibilidades que un macho sea un violinista con una pinza más poderosa.

Las coces y mordiscos causan 1 punto de daño cada uno.
Los ataques de cola causan un D6 puntos contra blancos vivos.
Los ataques de pinzas causan un D4 puntos de daño (1D6 para violinistas).
Los ataques de tentáculos causan un D4 puntos de daño.

El Diablo de Catachan es una criatura relativamente complicada, que tiene varios tipos de ataques, y que hace un daño variable con cada tipo. La mayoría de las criaturas son más simples con tan solo 1 ó 2 tipos de ataque. La sección de **La Edad del Imperio** *te dará detalles sobre más criaturas y, naturalmente, eres libre de inventar lo que quieras.*



• PROCEDIMIENTO PARA EL COMBATE CUERPO A CUERPO

Cada combate se desarrolla como sigue:

1	Orden de ataque	Las figuras atacan en un orden estricto. Las que tengan mayor *iniciativa* atacan primero, seguidas por aquellas con *iniciativas* progresivamente más bajas.
2	Tirando para impactar	Láncese un D6 para ver si el golpe impacta.
3	Tirando para dañar	Por cada impacto obtenido, el atacante lanza 1D6 para ver si ha causado heridas.
4	Tiro de salvación	Las figuras que lleven armadura pueden intentar evitar los efectos del daño haciendo una tirada de salvación.
	Resultados del combate	Una vez que ambos bandos han atacado, las figuras pueden ser empujadas hacia atrás o derrotadas.

• ORDEN DE ATAQUE

Las figuras atacan en un orden estricto, aquellas con mayor *iniciativa* golpean primero, seguidas sucesivamente por aquellas de *iniciativa* menor.

Si una criatura tiene más de un ataque, todos sus ataques tienen lugar a la vez.

Cualquier figura muerta antes que tenga oportunidad de golpear por tener una *iniciativa* menor que las de sus oponentes **no** puede devolver el golpe.

Si los combatientes tienen la misma *iniciativa*, considérense los ataques simultáneos. Así, cualquier baja causada puede atacar antes de ser retirada de la mesa. Alternativamente, cada bando puede lanzar un dado y el que obtenga mayor puntuación ataca primero. Si los combatientes tienen la misma *iniciativa*, pero un bando ha cargado, los que cargaron deben atacar primero.

• TIRANDO PARA IMPACTAR

Láncese 1D6 por figura atacante. La puntuación mínima a obtener con el dado y necesitada para impactar depende de la *HC* de los dos combatientes. La *HC* se usa para todos los combates cuerpo a cuerpo, incluso si los combatientes están usando pistolas tipo C u otras armas de fuego. La riña del combate cuerpo a cuerpo pone gran énfasis en reacciones, fuerza bruta y nervio, por lo que se usa *HC* y no *HB* . Crúcese la *HC* del atacante con la *HC* del defensor. La tabla nos dará la puntuación mínima necesaria en 1D6 para obtener un impacto.

• OPONENTES CON DESVENTAJAS

A veces una figura puede estar de alguna manera en desventaja, e incapacitada para devolver los golpes. Puede estar inconsciente, dormida o huyendo. Un oponente que no puede defenderse tiene su *HC* automáticamente reducida a 1.

• MODIFICADORES PARA IMPACTAR

En algunas circunstancias puede ser más fácil, o más difícil, obtener un impacto que en otras. Por ejemplo, será más fácil impactar a algo desde arriba, y más difícil si el blanco está tras un muro.

Para simular esto, se utilizan los siguientes modificadores al dado. El modificador es añadido al valor *para impactar* en el D6. Todos los modificadores son acumulativos. Por ejemplo, unos modificadores de +1, +2, y -1 dan un total de +2.

Modifica tu tanteo como sigue:

+2	Frenético*	En un estado de *Frenesí*
+1	Cargando	Si la figura ha cargado para entrar en combate en este turno.
+1	Colina arriba	Si la figura está en una colina más alta, escalera o muro.
+1	Persiguiendo	Si la figura empujó hacia atrás a su oponente en el turno de combate previo (explicado después).
-1	Cruzando un obstáculo defendido	Si el enemigo está detrás de un seto, muro, barricada u otro obstáculo lineal.
-1	Usando más de un arma a la vez	Como una espada o pistola en cada mano. Aplíquese este modificador a ambos o todos los ataques.
-1	Si usa un arma con la mano incorrecta	En la mano izquierda si se es diestro, o viceversa. Aplíquese este modificador **sólo** a los ataques con la mano incorrecta. Esto también se aplica en adición a usar más de un arma.
-2	Armas improvisadas	Excepto para criaturas que usan ataques especiales sin armas (como garras, mordiscos, etc).

* El frenesí es un efecto psicológico descrito en *Psicología*.

Habilidad de combate del atacante	Habilidad de combate del defensor									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
4	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
6	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
7	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5
10	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5



Comandante de Marines
Registro Imperial AA/SW 05/015, F19, PEt. Perfil: Leman Russ. Nacido: 2612016, M32, Guranta D, Sistema Gurantan.
Comisionado por los Adeptus Terra como agente especial 0134041. M32. Primera mención en el servicio imperial durante la cruzada de Lucan.
Nombrado Comandante Imperial de Lucan 0333042, M32. Instrumento fundador de la unidad 4 de Adeptus Astartes "Lobos espaciales".
Sufrió severos daños alveolares por tormentas ácidas en Susa. Transplantado con pulmones de modelo ciber-osmótico.



Téngase en cuenta que algunas armas de tipo pistola tienen *modificadores al disparo* cuando se usan disparando normalmente. Estos **no** se aplican en combate cuerpo a cuerpo sino **sólo** cuando el arma está siendo usada dentro del alcance.

• MINIMO PARA IMPACTAR

No hay cosas del tipo de un impacto automático. Cada ataque requiere una puntuación mínima de 2 para impactar. Ningún modificador puede reducir la puntuación requerida por debajo de 2.

• MAXIMO PARA IMPACTAR

A veces se necesita una puntuación de 7 o más para impactar. Obviamente, no es posible obtener un 7 o más en 1D6. Así, para ver si se ha logrado un impacto, lanza primero 1D6. Si el resultado es 6, el golpe ha podido impactar y se debe volver a lanzar 1D6. La tabla siguiente indica la puntuación requerida.

	Puntuación requerida para impactar		
	7	8	9
Puntación requerida en 1D6, 6+	4	5	6

• PARA DAÑAR

Por cada impacto causado láncese 1D6. La puntuación requerida en el dado para causar heridas dependerá de la *resistencia (R)* del blanco y de la *fuerza (F)* del atacante. Es exactamente igual que en **disparo** y se usa la misma tabla (en caso de duda, consulta *Disparo*).

Algunas armas de combate cuerpo a cuerpo (tipo C) tienen su propia *F*. Si el atacante está usando un arma tipo C, y el arma tiene una *F* mayor que la criatura misma, úsese el valor mayor del arma. Por ejemplo, la *F* de una espada de potencia es 5, lo que es mayor que la *F* estándar de la mayoría de los humanos (que es de 3).

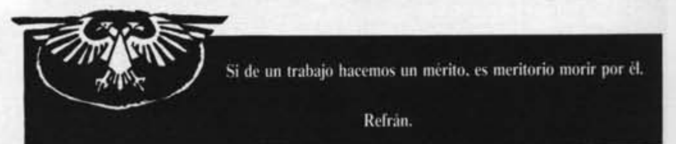
Si la propia *F* de una criatura es mayor que la del arma tipo C, úsese la *F* de la criatura y **no** la del arma. Obviamente, un arma hace siempre el mismo daño la use quien la use, sin embargo, las criaturas más fuertes pueden dar golpes que resulten más dañinos.

• TIRO DE SALVACION

Las tiradas de salvación contra heridas de combate se hacen de la misma manera que con las heridas de combate.

• RESULTADOS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Al final de cada turno de combate cuerpo a cuerpo, las unidades que hayan causado más heridas que las que hayan recibido han **ganado** ese turno. Una unidad que recibe más heridas que las que haya causado ha **perdido** ese turno.



• EMPUJES

Si una unidad pierde un turno de combate cuerpo a cuerpo, las figuras que estén en contacto con enemigos son forzadas a retirarse; se dice que han sido **empujadas**. Las figuras perdedoras deben retirarse 4 cms. apartándose de sus contrincantes. Esto simula una retirada gradual hecha durante el combate, y se asume que las figuras permanecen encarando la misma dirección. No se hace ninguna deducción por este movimiento de 4 cms. (es adicional al movimiento normal). Modifica según sea apropiado por el terreno. Las figuras empujadas no pueden moverse a través de puertas, ventanas o entrar en edificios; en su lugar, las unidades se detienen con sus espaldas contra el edificio, pero se consideran empujadas.

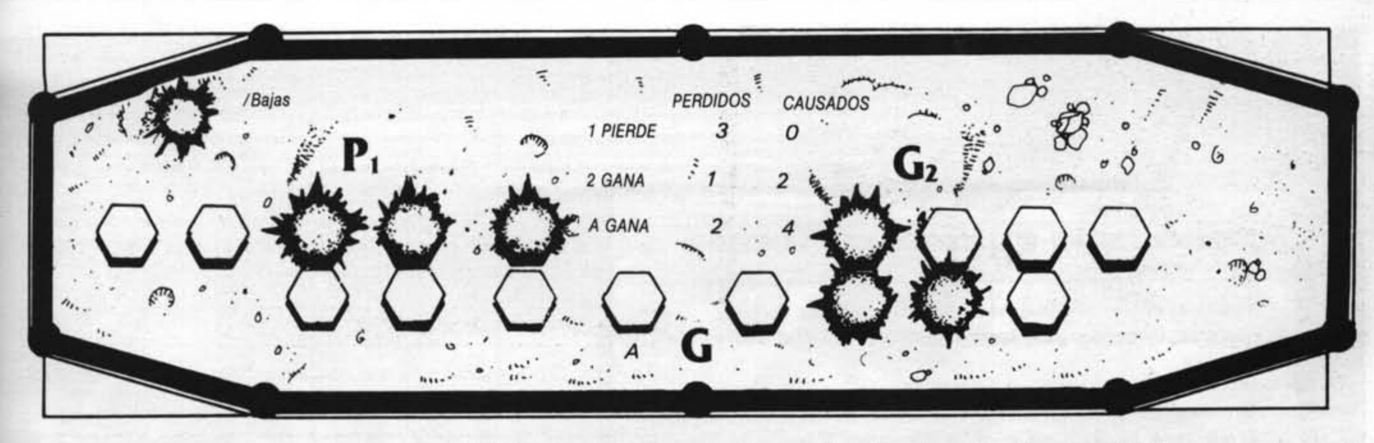
Las unidades A y B están en combate cuerpo a cuerpo.

B2 está muerto. La unidad A ha Ganado el Combate.

La unidad B es empujada 4 cms.

La unidad A ha empujado a la unidad B.

A1, A3 y A4 siguen a sus oponentes. A2 debe permanecer quieto.



• SEGUIMIENTOS

Si una unidad gana un turno de combate cuerpo a cuerpo, su oponente será empujado. Excepto que estuviesen defendiendo un obstáculo lineal o posición defensiva, las tropas deben seguir a los enemigos que se repliegan. Mueve las figuras de forma que queden en contacto base con base en la nueva posición. Las figuras que hayan eliminado a su contrincante no pueden seguir a otras figuras enemigas, sino que se quedan quietas por el resto del turno.

Una unidad que no desea seguir puede intentar permanecer estacionaria en su lugar. Para ver si hace eso o si se dejan llevar por el fragor de la batalla y avanzan, láncese 2D6. Si la puntuación obtenida es igual o menor que el *liderazgo (Ld)* de la unidad, permanecerá parada por el resto del turno. Si la puntuación es mayor que el *Ld* de la unidad, las figuras que encaran deben seguir.

• COMBATES CONFUSOS

A veces las unidades se mezclan. En esta situación es posible que los oponentes puedan ambos perder o ambos ganar el turno de combate. Esto puede suceder porque una unidad está combatiendo a más de una unidad enemiga a la vez. Ella puede empujar a una unidad, para ser a su vez empujada por otra. Cuando esto suceda, ese turno en concreto es un empate, y las figuras de la unidad permanecerán en su sitio.

• COHERENCIA DE LAS UNIDADES AL SER EMPUJADAS

Durante un empuje o un seguimiento, trata de asegurarte que las figuras están dentro de los obligatorios 4 cms. de al menos otra figura de la unidad. A veces esto no es posible. En dichas circunstancias es permisible que una figura esté separada del resto de la unidad más de 4 cms.

Esta es otra situación en lo que el sentido común del GM es importante. Es preferible mantener y reforzar la regla de los 4 cms. Si una unidad queda dividida como resultado de un combate cuerpo a cuerpo, el GM debe decidir. Las siguientes opciones contemplan la mayoría de las situaciones, estando dispuestas en orden de preferencia.

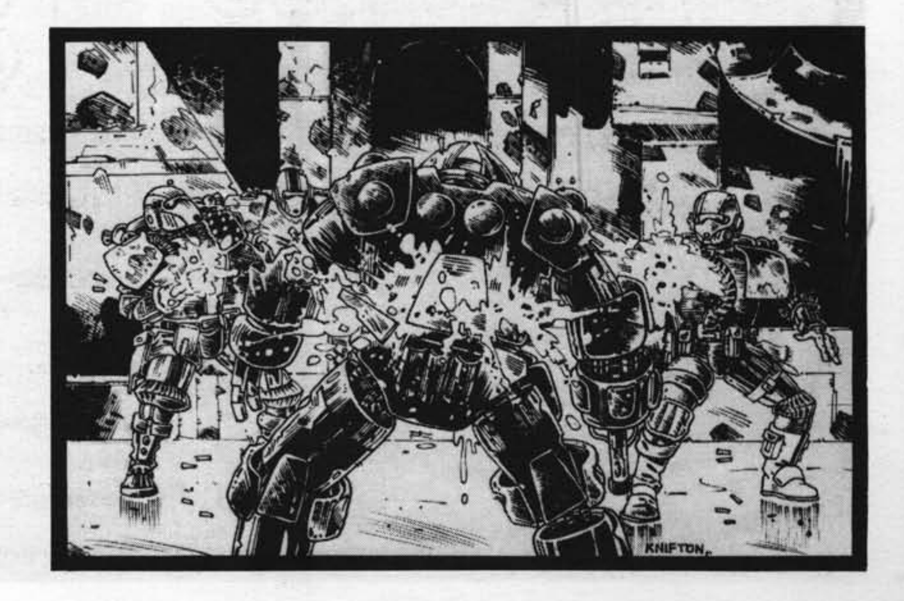
1. Si una figura está a más de 4 cms. del resto de la unidad, pero es capaz de moverse de la presente posición en el próximo turno del jugador y quedar a menos de 4 cms. de otro miembro de su unidad, ignora la discrepancia. La figura separada debe moverse hacia su unidad el próximo turno. Si fuese necesario, el cuerpo principal deberá reducir su movimiento e incluso pararse para permitirlo.

2. Si una figura está a más de 4 cms. del resto de la unidad, y permanece en combate cuerpo a cuerpo, ignora la discrepancia hasta que el combate haya sido resuelto y la figura sea capaz de mover. Entonces véase 1 arriba.

3. Si una figura está a más de 4 cms. del resto de su unidad, y no es capaz de moverse de su posición a menos de 4 cms. de otro miembro de su unidad el próximo turno, y no está en combate cuerpo a cuerpo, se considera que la figura está *separada* de su unidad. Puede reunirse con su unidad exactamente igual que un soldado separado intencionalmente. Un grupo pequeño de figuras puede estar separado de esta manera, formando dos o más unidades. Los soldados separados inintencionadamente no tienen órdenes y deben tratar de reunirse con su unidad principal en cuanto les sea posible. Si no pueden ver o comunicarse con su unidad, actuarán de acuerdo a las instrucciones del GM. Los soldados separados usualmente adoptan una posición defensiva y se sientan cómodamente.

4. En todos los casos, el jefe es considerado el foco de la unidad. Si el jefe queda separado por más de 4 cms, es el resto de la unidad quien se considera que está separada, y no él. Si una unidad se ha quedado realmente sin jefe, entonces el grupo más grande será considerado como el cuerpo principal.





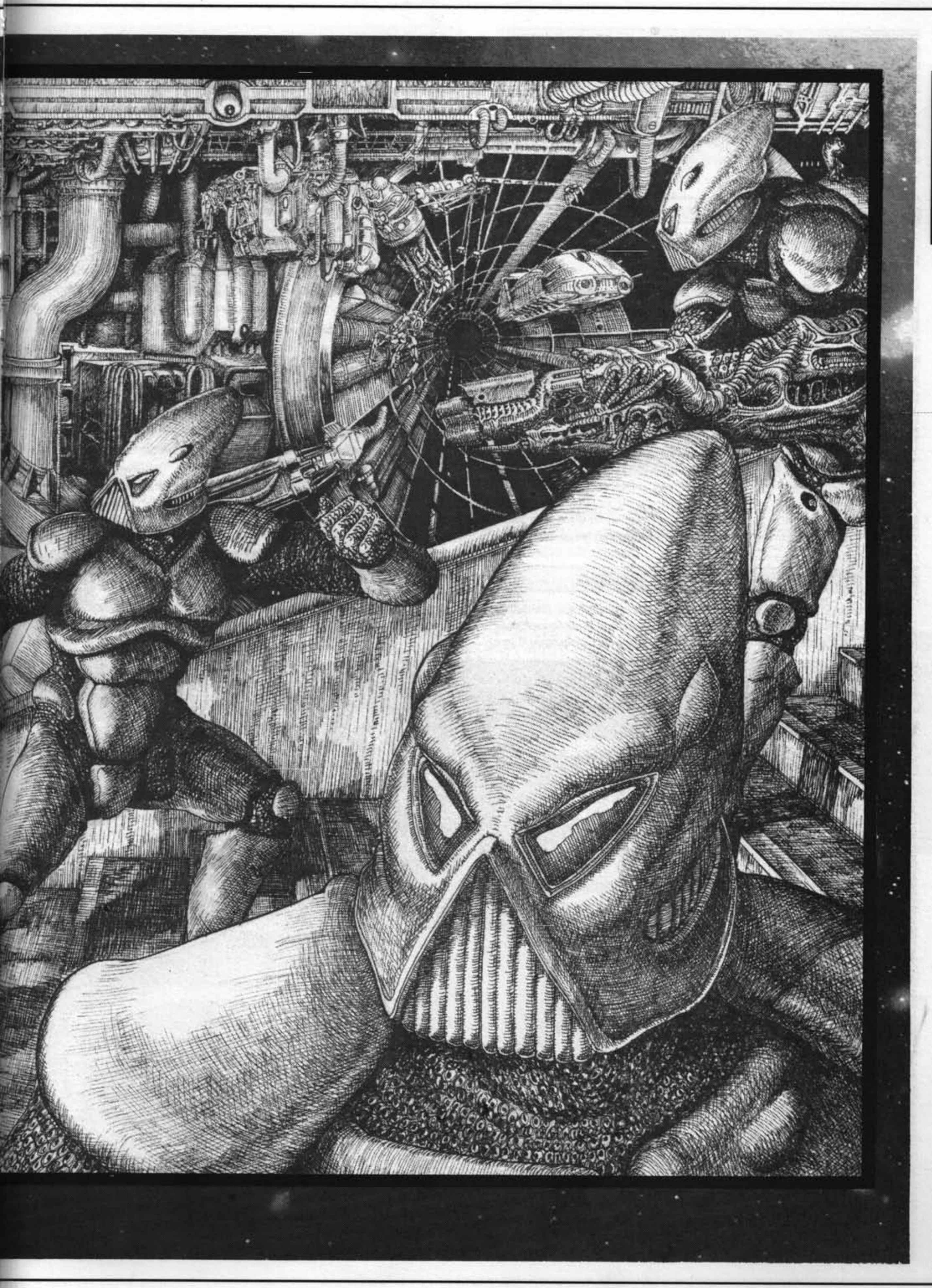
• ROMPIENDO UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Si una figura empieza un turno en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo, no puede marcharse simplemente. Lo que se hace normalmente es resolver el combate y cumplir los resultados.

Sin embargo, una unidad que desea dejar un combate durante la fase de movimiento de su turno puede hacerlo. A esto se le llama una **ruptura**. El jugador debe declarar su intención de romper y realiza una **prueba de huida**. Si se falla, la retirada se convierte en huida, aplicándose las reglas de huida y persecución (ver la sección siguiente). Si se pasa la prueba, la unidad puede retirarse a doble velocidad del combate. La unidad no puede cargar contra nuevos oponentes, disparar o hacer nada más durante el resto del turno.

Las figuras cuyos oponentes han roto el combate deben permanecer estacionarias el resto del turno. Puesto que sus enemigos se han dado la vuelta, pueden atacarles **cuando se giran**. Se calcula igual que un ataque en un combate, pero se realiza inmediatamente. Solo se permite un golpe por figura (no importa cuantos **ataques** tenga). Calcula los impactos y heridas normalmente **excepto** que sus oponentes, al ser atacados por la espalda, cuentan su *HC* como 1.

Registro Imperial COM 07/580, f402, P6. La conservación de vida por consideración a la misma no es recomendable cuando su sacrificio ofrece una oportunidad razonable de generar beneficios. Sin embargo, la pérdida sin sentido de vidas debe evitarse igualmente. La pérdida de personal entrenado implica la pérdida de recursos, equipo y conocimiento. Un verdadero guerrero no debe infravalorar su propia valía como recurso económico, P7. El deber del Comandante es juzgar qué acción debe tomarse para conseguir cada objetivo. Debe tener muy en cuenta qué es lo que se ha de ganar y qué es lo que se puede perder. Un Comandante que sitúa a sus tropas en una posición donde puede perder más de lo que puede ganar arriesga más que las vidas de sus hombres. Arriesga mucho más; se arriesga a fallar. Las pérdidas son aceptables, el fallo no.



HUIDA Y PERSECUCION

Una huida representa una ruptura total de la disciplina. Incluso los soldados más valientes pueden recibir demasiado y pueden ser forzados a retirarse frente a un número aplastante u horrores insospechados. Las tropas derrotadas cesan de combatir y se retiran de la batalla con toda premura.

LA PRUEBA DE HUIDA

Una unidad debe realizar una prueba de huida en las siguientes situaciones:

1. La unidad ha **perdido** un turno de combate cuerpo a cuerpo.
2. La unidad ha sufrido bajas de 1/3 o más de su actual fuerza por causa de ataques psíquicos o disparos en un único turno.
3. Cuando se indique en cualquier lugar de las reglas. Por ejemplo, cuando se rompa un combate cuerpo a cuerpo.
4. En cualquier momento a discreción del GM.

La prueba se hace sobre la característica de *liderazgo (Ld)* de la unidad. Si el jefe de la unidad tiene un valor de *Ld* diferente que el del resto de la unidad, se usará este valor para la prueba (incluso aunque sea inferior). La prueba se hace de la siguiente manera:

1. Lanza 2D6.
2. Si el resultado es mayor que el *Ld*, has fallado la prueba y la unidad huye derrotada. Si el resultado es igual o menor que el *Ld*, has superado la prueba y la unidad seguirá luchando normalmente.

Una unidad que no tenga jefe (porque haya sido muerto, por ejemplo) debe realizar una prueba de derrota, usándose el valor de *Ld* de las tropas.

MOVIENDO TROPAS EN HUIDA

Toda la unidad se retira de su enemigo e **inmediatamente** se mueve 8 cms. del combate o amenaza más cercana. Este movimiento se hace fuera de secuencia, e intenta representar el pánico inicial y la huida de los derrotados. Si hay unidades amigas bloqueando el paso de los huidos, éstos se moverán a su través. Una unidad así interpenetrada no puede hacer movimiento de reserva ese turno.

Después del movimiento inicial de 8 cms., los huidos moverán en la fase de movimiento de su propio turno. Una unidad derrotada se mueve siempre a doble velocidad. La unidad debe apartarse del enemigo más cercano o de la causa de su derrota, y deben encaminarse siempre hacia el borde de la mesa más cercano, por la ruta más directa. Si entrasen en combate cuerpo a cuerpo, son incapaces de devolver los golpes, es decir, de atacar.

HUIDOS ABANDONANDO EL TABLERO

Una vez que una figura alcanza el borde de la mesa, es retirada del juego y no vuelve (se asume que los derrotados se han diseminado tanto que no hay esperanza de reagruparlos).

REAGRUPANDOSE

Es posible que una unidad que huye sea capaz de reagruparse y vuelva a la refriega. Durante la fase de **reagrupación** del turno posterior al cual en que sucedió la derrota, un jugador puede intentar reagrupar a todos los huidos que aún estén sobre el tablero, siempre y cuando éstos no estén en contacto base con base con figuras enemigas.

Para hacerlo, lanza 2D6. Si la puntuación obtenida es igual o menor que el *Ld* del jefe de la unidad, se reagrupan y no huyen más. La unidad debe pasar el próximo turno entero sin mover, reorganizándose y reagrupándose. A esto se le llama el **turno de reagrupamiento**. Las tropas pueden girar para encararse hacia cualquier dirección que el jugador desee durante el turno de reagrupamiento y puede adoptar cualquier formación. Puede usar armas de fuego normalmente, con excepción de las de tipo L.

Una unidad que no tenga una figura específica de jefe por alguna razón, como que haya sido muerto, puede, no obstante, intentar reagruparse. El propio *Ld* de las tropas es el que se usa.



• MOVIENDOSE A TRAVES DE OTRA UNIDAD

Si los huidos interpenetran a otras unidades de su bando, los perseguidores podrán cargarles. Esto se sale de la secuencia normal.

• NO DESEANDO PERSEGUIR

Si un jugador no desea que su unidad persiga a un enemigo que huye, puede hacer inmediatamente una prueba sobre su *Ld*. Lanza 2D6 : si la puntuación obtenida es mayor que el *Ld* de la unidad, han fallado su autocontrol y deben perseguir. Si el resultado es igual o menor que su *Ld*, habrán superado la prueba, las tropas siguen ordenadas y se mantienen firmes. Una unidad que no persigue debe permanecer parada lo que queda de turno y el turno siguiente entero, aunque las figuras pueden encarar en cualquier dirección que desee el jugador y los que se encuentren a más de 4 cms. pueden reagruparse. Además, la unidad puede disparar normalmente.

• DETENIENDO UNA PERSECUCION

En el propio turno de los perseguidores, la unidad perseguidora está en combate cuerpo a cuerpo y **no** puede moverse (excepto para encarar a una nueva carga). Si un jugador desea detener una persecución debe hacer una prueba contra el *Ld* de la unidad. Esto se hace cuando los perseguidores van a moverse persiguiendo en su propio turno. La prueba se ha descrito en *No deseando perseguir.*

• DEJANDO EL TABLERO

Los perseguidores que al perseguir a una unidad que huye abandonan el tablero pueden volver por el mismo punto por donde dejaron la mesa en los turnos siguientes, si el jugador que los controla obtiene un 4, 5 ó 6 con 1D6.

Si una unidad se ha dividido intencionadamente, cualquier porción que no tenga un jefe recibe una penalización de -1 a su *Ld* para los propósitos de reagrupación. Cualquier figura aislada, como un superviviente solitario o una figura a más de 4 cms. de otro miembro de su unidad, sufre una penalización de -2 a su *Ld* para los propósitos de reagrupación.

• PERSEGUIDORES

Si una unidad gana un turno de combate cuerpo a cuerpo y **todos** sus oponentes huyen, dicha unidad debe perseguir normalmente. La persecución representa la pérdida inmediata de control y coordinación de la unidad que tiene lugar cuando un enemigo hecha a correr. Es una mezcla de impulso, entusiasmo y completa furia de batalla. Una unidad no persigue a ningún huido mientras sigue combatiendo contra enemigos no derrotados.

• PERSEGUIDORES MOVIENDOSE

Cuando la unidad derrotada mueve 8 cms. huyendo del combate cuerpo a cuerpo, la unidad perseguidora debe seguirla. Incluso aquellas figuras de la unidad que no hayan tomado parte en la fase de combate cuerpo a cuerpo se verán incluidas en la persecución. Los perseguidores se mueven automáticamente 8 cms. Las tropas cuyo movimiento de carga es inferior a 8 cms. **nunca** persiguen, deben permanecer estacionarias durante el resto del turno, en su lugar.

Los perseguidores que permanezcan en contacto con los perseguidos durante el siguiente, o siguientes turnos, pueden lanzar golpes en la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno normalmente. Los derrotados no pueden contestar y su *HC* cuenta como 1.

Durante el siguiente turno, moverán al doble de su movimiento normal. Si el movimiento al doble de los perseguidores es suficiente para permanecer en contacto, pueden continuar la persecución. Ver *No deseando perseguir*, previamente. Incluso aunque sea el turno de los perseguidos, los perseguidores deben seguirlos, permaneciendo en contacto físico todo el tiempo.



Cerró sus ojos fuertemente y lanzó su venablo. Abrió los ojos mientras el animal caía, con sus garras reptiloides agitándose inútilmente mientras el veneno hacía su trabajo. La criatura se estremeció cuando el veneno se mezcló con su corriente sanguínea, rompiendo venas y arterias. Tras unos instantes, el grox empezó a ahogarse en su propia sangre. Moriría rápidamente y él debía actuar al instante.

Siempre había sido de esta manera. Los jóvenes guerreros de la tribu obtenían su madurez del grox, la criatura más temible de todos los animales del bosque. Había seguido la pista del gran grox durante días, a través de kilómetros de bosque, teniendo cuidado siempre de ocultar su olor con las propias esporas del animal. Ahora estaba erguido delante de la bestia, esperando su oportunidad cuchillo en mano.

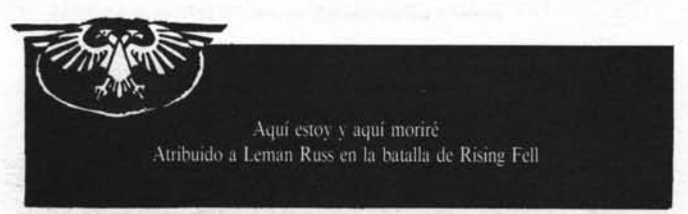
Vio el momento y cayó sobre el pecho vuelto de la criatura, mientras sus garras arañaban el suelo. El filo de su cuchillo halló el suave bajovientre y la criatura gritó en su agonía, mordiendo el aire con los estertores de la agonía. Encontró el corazón aún palpitante, profecía de muerte en la batalla y promesa de gloria. El afilado cuchillo liberó rápidamente la sangre pulsátil y él cogió la roja masa, elevándola hacia el sol naciente.

Una bestia tan grande le permitiría estar en la primera fila de guerreros, junto a Hulma y Tin y su hermano Lumna. Su madre cantará cómo él había obtenido su madurez mientras sus hermanas curten la piel para hacer su armadura. Mañana por la noche, cuando las estrellas brillen en lo alto sobre los fuegos de campamento de la tribu, llevará el manto de guerrero de piel de grox y se convertirá en un guerrero auténtico. Cuando la nave espacial volviese en la primavera, quizás sería honrado como lo fue su padre y sería llevado en su compañía para luchar entre las estrellas junto a los héreos de antaño...

• RESERVAS

La fase de **reserva** del turno permite a las figuras que no estén comprometidas moverse y reposicionarse. Esto representa la llegada de unidades descansadas, e introduce el concepto de mantener reservas tácticas. Un movimiento de reserva puede ser considerado como un avance arrojado y directo. Es un movimiento adicional que puede ser hecho si no hay moros en la costa.

Aunque incluido en el cuerpo principal de las reglas, el GM puede desear eliminar las reglas de reserva en algunos casos. Puede hacer esto inicialmente en todos los casos, sólo para introducir el movimiento de reserva una vez que jugadores y GM están familiarizados con las reglas de movimiento, fuego y combate cuerpo a cuerpo. En partidas pequeñas, no se ganará nada usando las reglas de movimiento de reserva, y pueden ser ignoradas.



• TROPAS NO COMPROMETIDAS

Las denominadas tropas no comprometidas son aquéllas a las que se les puede aplicar todo lo siguiente:

1. La figura pertenece a una unidad que no tiene miembros a menos de 3 cms. de cualquier enemigo.
2. La figura no ha disparado en la fase de fuego de ese turno.
3. La figura no está en/detrás de cobertura.
4. La figura no está escondida.

Así se les considera **reservas** y pueden mover durante la fase de **reserva** de ese turno, pudiendo hacer este movimiento extra incluso si ya movieron durante el **movimiento**. Esto se denomina **movimiento de reserva**.

Las figuras que se encuentran a cubierto no pueden hacer movimiento de reserva, pero sí pueden moverse a cubierto, incluso entre bosques, durante su movimiento de reserva. No pueden quedarse ocultas, puesto que su rápido aumento de velocidad no les deja tiempo suficiente para esconderse.

Una unidad moviendo reservas **no puede** acercarse a menos de 8 cms. de tropas enemigas, no pueden cargar y no pueden entrar en combate cuerpo a cuerpo.

Los siguientes ejemplos ilustran qué unidades pueden hacer movimiento de reserva y cuáles no.

• TROPAS EN HUIDA

Las tropas huyendo no pueden hacer movimiento de reserva. Su movimiento normal tiene en cuenta su velocidad extra, y por ello no pueden tener un movimiento adicional.

Las tropas que huyen tienen una influencia disturbiante sobre las unidades que las ven. A causa de ello, cualquier unidad que esté a menos de 8 cms. de los huidos, sean propios o del contrario, no pueden hacer movimiento de reserva.

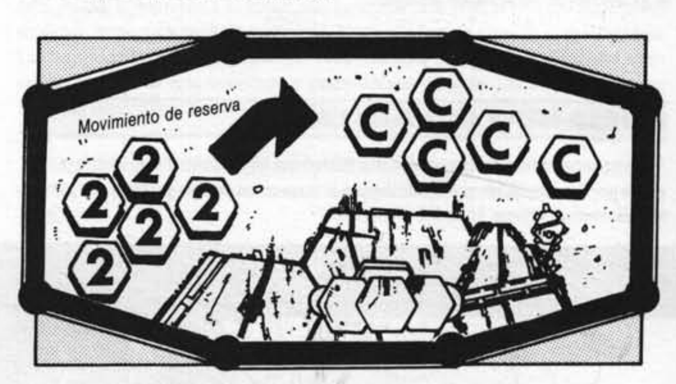
• EL MOVIMIENTO DE RESERVA

Un movimiento de reserva se hace igual que el movimiento ordinario. Las capacidades de movimiento y las penalizaciones permanecen igual. Las figuras pueden hacer un movimiento de reserva igual a su *capacidad de movimiento* normal, sujeto a las penalizaciones habituales. Una unidad puede mover menos de su capacidad, o nada, si el jugador así lo desea, excepto que esté sujeto a una reacción obligatoria, como *odio*.

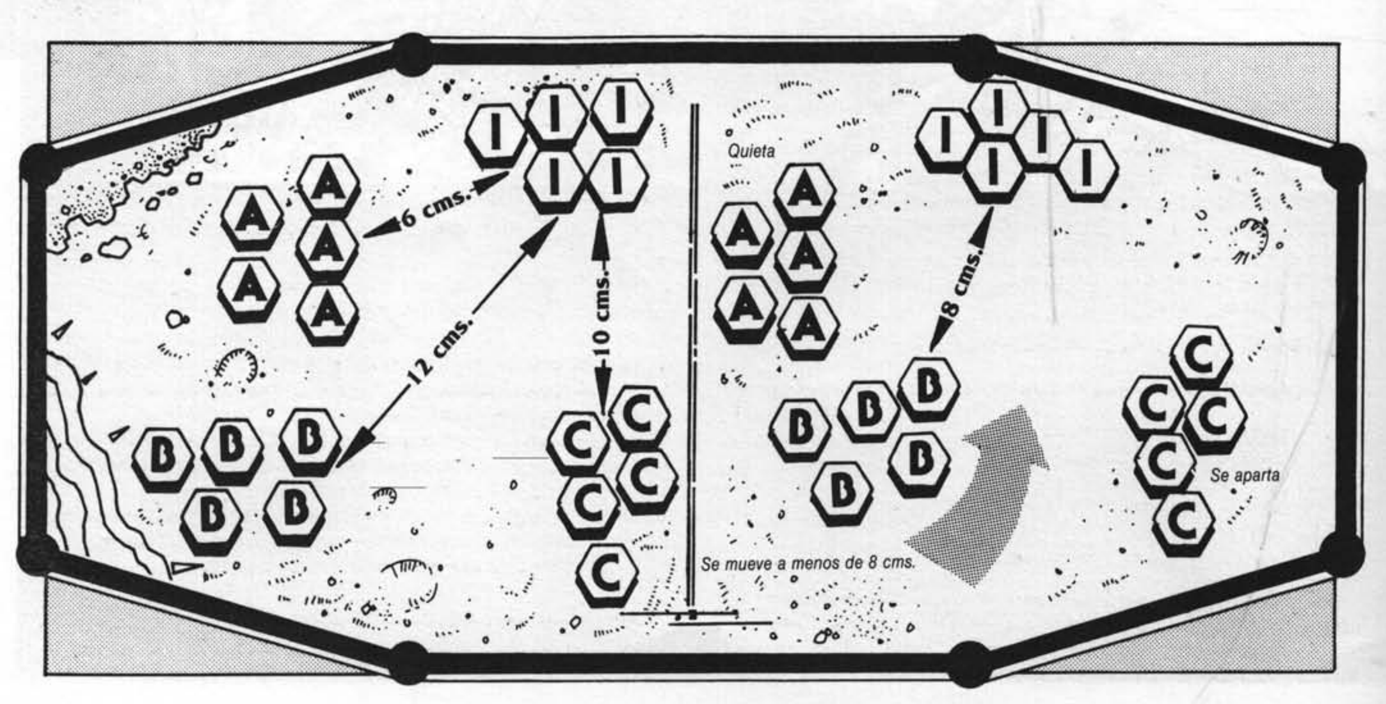
• MOVIMIENTO DE RESERVA DE PSICOLOGIA

Las pruebas de psicología hechas previamente en el turno afectan también al movimiento de reserva. Por lo que una unidad sujeta a *odio* durante el movimiento normal está sujeta a la misma reacción durante el movimiento de reserva.

Si las tropas se ven expuestas a una nueva amenaza psicológica durante el movimiento de reserva, haz la prueba inmediatamente.



La unidad 2 está sujeta a **odio** *contra la unidad C a la cual no ve. Durante el movimiento de reserva, la unidad 2 rebasa la esquina, (ve a C y debe realizar inmediatamente una prueba de odio).*



• PSICOLOGIA

No siempre es posible conseguir que las tropas hagan exactamente lo que se desea de ellas. El miedo, el odio, las motivaciones raciales o el simple instinto de autoconservación, dictarán a veces sus acciones. En otras ocasiones, sufrirán ataques psicológicos que les harán hacer cosas ajenas a su carácter.

Todo esto se simula con las reglas de **confusión, miedo, frenesí** y **odio**. Algunas razas sufren más que otras de esos efectos, tal y como se discute en las descripciones de las razas principales.

Aunque incluidas en el cuerpo principal de las reglas, el GM puede desear prescindir de las reglas de psicología en algunas situaciones. Puedes no emplearlas en tus partidas iniciales e introducir la psicología una vez que jugadores y GM estén familiarizados con las reglas de movimiento, de fuego y combate cuerpo a cuerpo.

• SECUENCIA DE LA PRUEBA

A veces, varias de las reglas psicológicas pueden aplicarse de una vez. En este caso, la prueba se realiza en la siguiente secuencia.

1. Confusión.
2. Frenesí.
3. Miedo.
4. Odio.

• PRUEBA SOBRE CALMA

Las pruebas se realizan sobre la característica de *Calma (Cl)* de la unidad. Es habitual hacer una prueba conjunta para todas las figuras potencialmente afectadas dentro de una unidad.

Si la unidad tiene un jefe, se hace la prueba contra la *Cl* del jefe (un personaje de héroe o individuo puede actuar siempre como jefe de una unidad con la que esté). Si la unidad no tiene jefe (es decir, el jefe normal está muerto o es una unidad dividida), se realiza la prueba sobre la *Cl* de las tropas. Si las figuras tienen diferentes valores de *Cl*, se hace la prueba sobre el valor más bajo.

Las figuras montadas y las criaturas bajo la supervisión directa de un domador, realizan su prueba sobre la característica del jinete o domador. El resultado se aplica a la combinación de jinete/montura o domador/animal.

• HACIENDO LA PRUEBA

1. Láncese 2D6.
2 Si la puntuación es igual o menor que la *Cl* de las tropas, se ha pasado la prueba y la unidad no queda afectada.

Si la puntuación es mayor que la *Cl* de las tropas, se ha fallado la prueba y la unidad queda afectada como se describe después.

Confusión. Representa embotamiento, leve desilusión, intoxicación, debilidad física e incompetencia generalizada. Algunos gases causan confusión; algunas criaturas tienen poderes hipnóticos que causan confusión. La prueba hay que hacerla cuando las figuras reciban un ataque de una criatura o arma que tenga ataques de confusión. Una criatura confusa en un turno debe automáticamente hacer una prueba para confusión al principio del siguiente turno.

Así, es posible para una figura quedar confusa varios turnos por un simple ataque.

Los siguientes efectos permanecen hasta que los afectados superen la prueba:

a -1 para impactar en todos los fuegos.
b -1 para impactar en combates cuerpo a cuerpo.
c No puede usar poderes psíquicos.
d Su capacidad de movimiento se reduce a la mitad.
e La unidad no puede dividirse.
f La unidad ignora todas las demás pruebas de psicología mientras esté confusa.

Frenesí: Algunas razas son inusualmente violentas, de temperamento vivo e incontrolable. Son capaces de volverse **frenéticas**, un torbellino de muerte y destrucción que es prácticamente imparable. Incluso los humanos son capaces de esto (aunque es preciso algunas drogas o entrenamiento especial para conseguirlo).

Las figuras que se ven afectadas por frenesí deben realizar una prueba cada vez que un enemigo se aproxima a menos de 30 cms. o al principio del turno si el enemigo está ya a menos de 30 cms. El frenesí dura hasta el principio del siguiente turno del jugador, excepto que estén en combate cuerpo a cuerpo (ver f después). Mientras que un enemigo permanece a menos de 30 cms., la unidad debe continuar haciendo pruebas cada turno.

Una vez que las tropas se vuelven frenéticas, obedecen las siguientes reglas:

a +2 para impactar en combate cuerpo a cuerpo.
b La unidad **debe** mover a doble velocidad hacia el enemigo más cercano y cargarle cuando esté a distancia.
c La unidad **debe** siempre perseguir en combate cuerpo a cuerpo (incluso si está defendiendo una posición protegida).
d La unidad ignora todas las pruebas de derrota. Las tropas no pueden huir mientras estén frenéticas.
e Las tropas frenéticas ignoran todas las ulteriores pruebas de psicología.
f Una vez que esté en combate permanece frenética automáticamente, mientras tenga al menos una figura en contacto base a base con un enemigo.



No es mi intención hacer preguntas que no pueden ser contestadas. Esto sería detener al alma en la encrucijada de la vacilación. Buscas sabiduría, pero sólo obtienes una parálisis de la voluntad.

Miedo: La apariencia y la reputación de algunas criaturas pueden hacer desfallecer seriamente a otras razas. Algunas armas tienen un efecto similar. Algunas razas solo temen a otras razas específicas, o armas, y se explican con detalle en las secciones apropiadas.

Una prueba de miedo se hace para unidades completas de una vez. Haz la prueba cuando una unidad desea cargar a algo a lo que tema, o cuando se es cargado o atacado por algo a lo que tema.

Una unidad que falle una prueba de miedo está sujeta a las siguientes reglas:

a Si intenta cargar, la unidad no puede hacerlo y debe detenerse en su lugar.
b Si es cargada por algo que tema, la unidad está automáticamente derrotada. No necesita hacer una prueba de derrota.
c Si es atacada por armas a las que tema, la unidad debe realizar una prueba inmediata de derrota y cumplir el resultado.

Odio: Contempla todas las formas de animosidad interracial, rivalidad tradicional y agresión innata. Algunas criaturas odian a todo mientras que algunas razas mantienen antiguos resentimientos contra otras. Las razas sujetas a odio se detallan en las descripciones raciales.

Las pruebas se hacen en cuanto un enemigo odiado está a la vista, o al principio de tu turno si ya están a la vista. Como con el **miedo**, la prueba se realiza para el conjunto de la unidad.

Las unidades que fallan la prueba deben seguir las siguientes reglas:

a La unidad debe **mover** toda su velocidad hacia sus enemigos odiados. Las tropas detrás de fortificaciones o defensas preparadas pueden permanecer paradas, pero no pueden retirarse.
b Las tropas **deben** cargar a cualquier enemigo odiado que esté a distancia de carga. Las tropas detrás de fortificaciones o defensas preparadas pueden permanecer paradas, pero no pueden retirarse.
c Mientras la unidad esté sujeta a una reacción de odio no puede ser derrotada por enemigos odiados. No se realizará ninguna prueba de derrota mientras la unidad esté en combate cuerpo a cuerpo contra un enemigo odiado.

Fortificaciones incluye todo tipo de defensas preparadas, como barricadas, trincheras y bunkers. También incluye cualquier obstáculo lineal, edificio o vehículo que proporcione cobertura.

EDIFICIOS

Los edificios y otras construcciones son una parte importante del juego por varias razones. Algunas son que proporcionan cobertura a las tropas, invitan a varias formas de emboscada, asalto y defensa en profundidad. Igualmente importante es su estética. Los edificios ayudan a hacer que el juego se vea más interesante, atractivo y, en definitiva, más agradable para el GM y jugadores.

Las construcciones no necesitan ser solamente casas o incluso complejos industriales como refinerías o minas. Las construcciones pueden ser bunkers, construidos para la defensa; tumbas antiguas, restos de una civilización muerta o un vehículo tan inmenso que un individuo pueda caminar en su interior como si fuese un edificio.

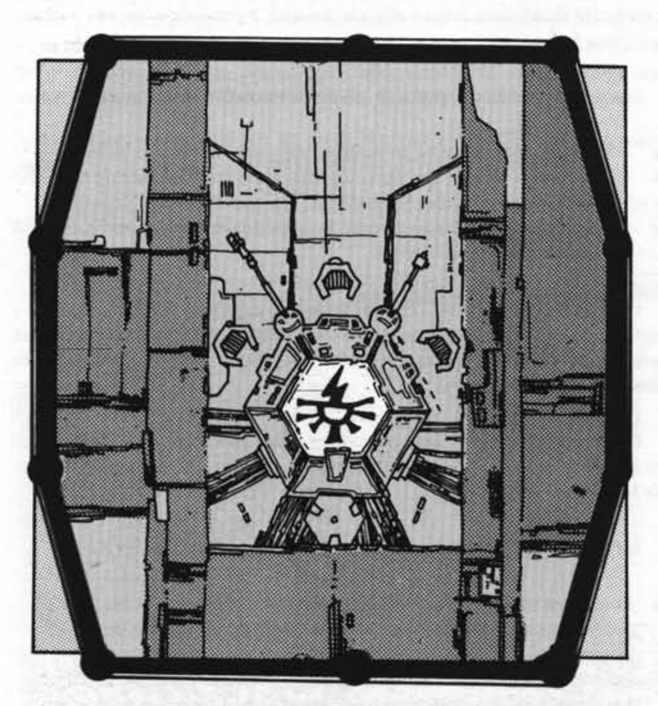
Hay dos formas diferentes de representar edificios en el juego : por medio de **planos** y por **secciones**.

PLANOS

Es el método más complejo y que más tiempo consume de los dos, pero es el más realista y que satisface más. Antes de empezar la partida, el GM dibuja planos detallados del edificio/s, incluyendo todos los detalles como puertas, escaleras, ventanas y todo el decorado interior.

Cuando las figuras entran en los edificios, el GM describe dónde están, qué es lo que pueden ver y todos los detalles que considera relevantes. El GM controla la posición de las figuras según se mueven por el edificio. Los jugadores no pueden ver el plano en ningún momento, pero pueden trazar bocetos según las descripciones del GM.

Si un cuerpo a cuerpo o tiroteo se desarrolla dentro del edificio, es mejor llevar la acción a una mesa auxiliar. El interior del edificio puede ser improvisado o imaginado, mientras que la posición relativa de los antagonistas se indica con las propias figuras.



Este mapa fue empleado para controlar un abordaje en una nave espacial.

SECCION

Este método es más rápido y sencillo que hacer planos y es más apropiado para partidas grandes, en las que los edificios no son el foco principal de la acción.



Cada edificio sobre la mesa está dividido en una o más secciones. Una sección corresponde a un único nivel, con un área aproximada de 8 x 8 cms. Se puede considerar que la mayoría de los edificios pequeños sólo tienen 1 sección por nivel. Un edificio con más de 2 secciones en el piso bajo son comparativamente raros. Antes de empezar la partida, el GM debe decidir y anotar cuantas secciones tiene una construcción.

Durante su turno, las figuras pueden mover de una sección a otra adyacente. Si su camino está bloqueado por puertas cerradas u otro tipo de barreras, deben rebasarlas primero. Normalmente, esto causa un retraso de 1 turno.

Una unidad que ocupa un edificio debe mantener la *coherencia*. Las figuras pueden estar situadas en secciones adyacentes del edificio, pero las secciones ocupadas deben formar un grupo coherente. No puede haber secciones no ocupadas separando a la unidad; si esto sucediese, el jugador debe rectificar la situación al siguiente turno, o bien la unidad debe considerarse dividida.

COMBATE CUERPO A CUERPO DENTRO DE EDIFICIOS

Estas reglas de combate cuerpo a cuerpo y situaciones especiales se usan cuando se emplea el método de secciones descrito previamente. Es la forma normal de combatir siempre en edificios excepto en las partidas más pequeñas, tipo *escaramuza*.

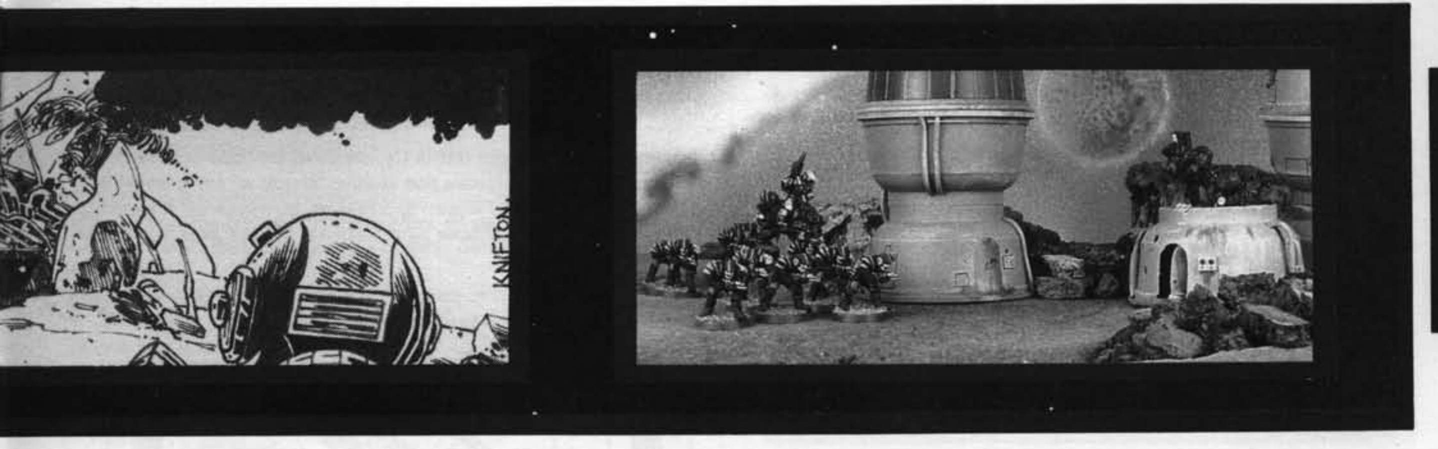
Las figuras pueden **cargar** a una casa para poder atacar al enemigo en su interior. Pueden hacerlo incluso si no están seguros de que haya enemigo dentro. Los defensores cuentan como tras cobertura recia, puesto que tienen la protección ofrecida por ventanas, puertas, mobiliario, etc. Se asume que todos los enemigos dentro de una misma sección están en combate cuerpo a cuerpo.

Si los defensores ganan el primer turno de combate cuerpo a cuerpo, los atacantes son expulsados de la casa. Los defensores pueden perseguirlos, pero no están obligados. Si los atacantes ganan el primer turno de combate, han conseguido forzar su entrada en el edificio, y los defensores pierden la ventaja de cobertura en los turnos subsiguientes.

Se aplican las reglas normales de combate cuerpo a cuerpo. No se permite disparar de sección a sección, puesto que se asume que las puertas y paredes bloquean el campo de visión. Sin embargo, las granadas pueden ser lanzadas de una sección a otra.

ARMAS DE AREA DENTRO DE EDIFICIOS

Cualquier arma de área disparada a una sección de edificio causa un impacto automático a todas las figuras, equipo, etc., dentro de la sección. Esto es debido a los efectos de la explosión en un espacio reducido. Cuando se dispara o arroja un arma desde el exterior a través de una abertura como una puerta o ventana, el tirador debe calcular la desviación como es habitual, y después lanzará el dado para impactar, para determinar si el disparo/lanzamiento entra o no a través de la abertura. Si tiene éxito, se consigue 1 impacto automático sobre cada ocupante de la sección. Si una figura está lanzando una granada a través de una ventana y está tan cercano que es obvio que no puede fallar, no es preciso tirar por desviación o impacto, se asume que tiene éxito. Esto se aplica a todas las tropas en el exterior de un edificio pero a menos de 4 cms. del blanco, y a tropas dentro de un edificio que lanzan granadas de una sección a una adyacente.



• EDIFICIOS Y DAÑOS

Los edificios pueden tener formas muy diferentes, pero los tipos descritos a continuación son comunes para todo el universo. Todos los edificios tienen un valor de *resistencia* y otro de *daño*. El valor de *daño* es similar a las *heridas* en las criaturas, representando cuántos puntos de daño puede recibir una simple sección de ese edificio antes de colapsarse.

Cabañas de adobe/paja, chozas de madera liviana y lata. Primitivas pero económicas. *Resistencia* 7, *Daño* 2 por sección.

Plexi-cobijo. Una habitación individual autosuficiente, hecha de plástico duro. Usado por el ejército y exploradores universalmente. *Resistencia* 8, *Daño* 3 por sección.

Edificio de ladrillo/piedra/cemento. Cómodo y pasado de moda. *Resistencia* 8, *Daño* 5 por sección.

Torre o emplazamiento de piedra/cemento. Un edificio construido para resistir los embates del tiempo, el clima y los invasores alienígenas. *Resistencia* 8. *Daño* 10 o más por sección.

Muros de ladrillo/piedra/cemento. Cada 8 cms. de un muro similar tiene *Resistencia* 8 y *Daño* 5.

Barricada improvisada o de madera. Como las empleadas habitualmente por los ciudadanos de París (París 477 también conocido como el *Planeta Barricada*). Cada 8 cms. de dicha barricada tiene *Resistencia* 6 y *Daño* 5

• TIROS DE SALVACION

Ladrillos, piedras, cemento y estructuras sintéticas similares tienen una tirada de salvación básica con 1D6 de 5 ó 6 contra el daño sufrido.

• SECCION DE MURO

Cada 8 cms. de longitud de un muro de ladrillos es una sección separada. Todos los muros que no son parte estructural de un edificio se consideran así, aunque se embutan en un edificio, o formen parte de un cercado abierto, como los límites de un campo o un corral.

• COLAPSO DE EDIFICIOS

Una sección de muros/edificio que pierde todos sus puntos de *daño* se colapsa. Las figuras dentro o encima de una sección que se colapsa pueden intentar una tirada de salvación normal para el tipo de armadura que porten, pero si fallan están muertos, sin importar cuántas heridas puedan resistir. Los vehículos dentro de edificios reciben un impacto de 1D10 de *fuerza*, que causa un daño de 1D6 heridas si tiene éxito. Los vehículos quedan atrapados en los escombros con un 6 en 1D6.

• ATRAVESANDO MUROS

Si las tropas están convenientemente equipadas, pueden forzar el paso a través de muros, mamparas de naves, techos, suelos, etc. Los impactos son automáticos. Cualquier golpe que cause daño en un área de muro crea un agujero lo bastante grande como para permitir el paso de una criatura del tamaño de un humano por turno. Esto **no** cuenta como daño al edificio mismo.

La resistencia de los muros es:

Tipo de superficie	Resistencia	
Muros de vigas macizas	8	
Plexi-cristal	8	Usado en Plexi-cobijos
Madera liviana	6	
Lámina de acero	7	
Hierro acanalado	7	
La mayoría de los suelos	7	Madera, lámina de acero o material sintético
Suelos livianos	6	Caña o esparto sobre una estructura de madera
Tela y argamasa	6	
Techo de bálago	6	

• PUERTAS

Acerrojar, hechar una llave, abrir o cerrar una puerta, o cualquier combinación de dos de éstas, reduce la distancia de movimiento de una figura a la mitad; cualquier combinación de tres o cuatro de ellas reduce el movimiento a cero. Más no es posible.

Sólo algunas figuras pueden cruzar una puerta durante un turno. Como una guía orientativa, se permite el paso de 4 figuras a través de una puerta de tamaño normal por turno si su movimiento es 7 cms. o más. Las figuras que se mueven entre 5 y 7 cms. cruzan 3. De las de 3 a 5, 2 y cualquiera más lenta 1. Si una puerta está cerrada con llave o con un cerrojo por el lado contrario, debe ser rota.



Todas las puertas tienen una *resistencia* de 6, y un número de puntos de *daño* variable, dependiendo de su tamaño y construcción. El GM tiene libertad para inventar puertas más duras o que aguanten más daño.

Puerta	Daño	
Madera maciza	4	
Plástico	2	
Cristal endurecido	2	
Madera liviana	1	Usada en interiores domésticos
Acero blando	3	Usado en interiores industriales, portezuelas de vehículos y naves
Acero pesado	5	Puertas principales de bancos, poternas principales de naves y en edificios públicos
Acero endurecido	10	Subterráneos, refugios militares

• DISPARANDO DESDE EDIFICIOS

Las tropas que disparan desde edificios cuentan como estando a cubierto. Las tropas que disparan desde tejados están a cubierto de enemigos en el suelo, pero no de tropas volando o figuras en un edificio más alto. El GM debe usar su discreción cuando permita disparar desde ventanas

• VEHICULOS

No existían figuras de vehículos disponibles para **Warhammer 40.000** cuando se editó la primera edición británica. Sin embargo, Citadel ha desarrollado toda una gama de vehículos que van desde vehículos pequeños (motos, motos aéreas) a auténticos carros de combate (Rhino, Land Raider, Predator, Battlewagon, etc.) En material adicional iremos detallando cada uno de ellos; por el momento incluimos unas reglas diseñadas de forma que cada tipo genérico de vehículo quede contemplado.

• PERFILES DE VEHICULO

Cada tipo de vehículo tiene un *perfil de vehículo*. Esto determina cómo mueve, cuánta dotación tiene y qué equipo lleva.

TIERRA		AIRE									
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG	Cp	R	D	Sv	Eq	A

Velocidad máxima por tierra. Representa el movimiento más rápido posible para el vehículo sin correr el riesgo de perder el control. Un vehículo puede moverse al doble de velocidad máxima indicada, pero puede ser peligroso.

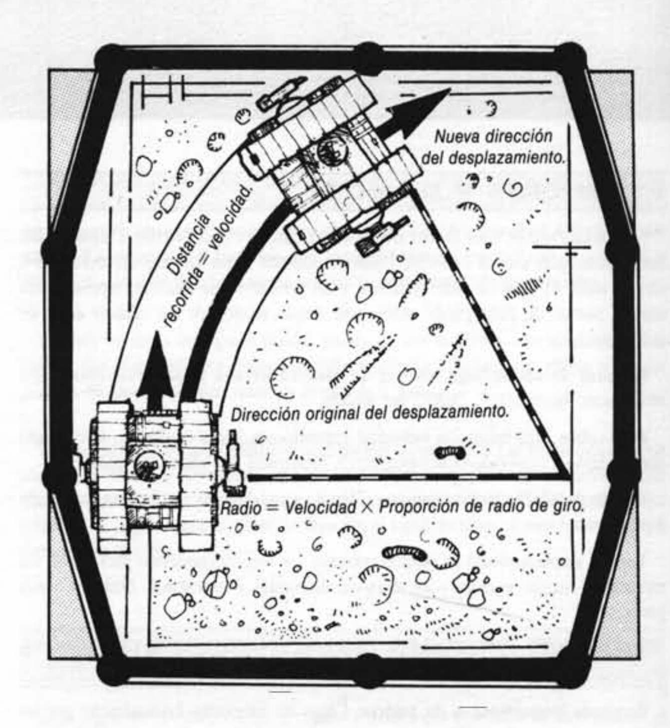
Aceleración/deceleración por tierra. Indica cuánto puede aumentar un vehículo la velocidad por turno. Un vehículo puede decelerar al doble de este valor. Así, por ejemplo, un vehículo que tiene una ac/dec. de 12 puede incrementar su velocidad 12 cms. o reducirla en 24 cms.

Velocidad máxima por aire. Representa la velocidad máxima de vuelo de un vehículo. Al igual que por tierra, un vehículo puede moverse al doble de esta velocidad, pero es arriesgado.

Velocidad mínima por aire. Algunos vehículos aéreos son capaces de flotar a media altura, pero la mayoría no. La velocidad indicada es la más lenta a la que su vehículo puede desplazarse sin caerse al suelo.

Ac./Dec. por aire. Igual que por tierra.

Proporción de radio de giro (PRG). Un vehículo sin capacidad de revoloteo gira **variando** en vez de haciendo precisos giros angulares. El radio del giro es siempre igual a la velocidad en línea recta del vehículo en centímetros, multiplicado por la proporción de radio de giro. La distancia recorrida por el vehículo se mide a lo largo del interior de la curva.



Capacidad (Cp). Es el número máximo de figuras de tamaño humanoide que pueden ser transportadas por el vehículo, incluyendo conductor y cualquier otra tripulación.

Resistencia (R). Al igual que las criaturas y edificios, los vehículos tienen una *resistencia*, que se usa para determinar cuando sufren daños.

Daño (D). También al igual que con las criaturas y edificios, los vehículos sólo pueden admitir una cantidad limitada de daño antes de ser destruidos.

Salvación (Sv). La mayoría de los vehículos están fabricados con materiales resistentes y muchos están blindados. Para reflejar esto, la mayoría de los vehículos tienen un tiro de salvación contra daño.

Equipo (Eq). Esta columna indica la capacidad de transportar equipo que tiene el vehículo. Viene expresado con un número, que indica el máximo de puntos de equipo que puede transportar; la mayoría de los elementos de equipo cuentan generalmente como 1 punto, pero los elementos grandes y voluminosos cuestan más. Ejemplos de todo esto pueden encontrarse en la sección de *Equipo*.

Armas (A). Esto refleja la capacidad del vehículo para montar armas. Viene expresado por un número: éste es el número de armas de tipo **básico** que pueden ser instaladas. Puede instalarse un arma **pesada** por cada 2 puntos y un **arma muy pesada** por cada 6 puntos. Por ejemplo, un vehículo con tres puntos de armamento puede tener un lasrifle (*arma básica*) y un lascañon (*arma pesada*). La combinación de armas puede modificarse tremendamente; en la sección de *Equipo* se ha incluido una tabla de generación por azar para proporcionarte una forma de establecer el armamento de los vehículos.

• MOVIMIENTO

Los vehículos sólo pueden moverse en la fase de **movimiento** del turno. Los vehículos no pueden moverse nunca en la fase de **reserva** del turno. Esto refleja su falta de movilidad precisa comparada con el infante promedio.

• SUBIENDO Y BAJANDO VEHICULOS

Las figuras pueden embarcar y desembarcar de un vehículo en cualquier momento durante su movimiento. Esto no reduce el movimiento del vehículo, pero reduce el movimiento de los soldados a la mitad.

Si un vehículo se está moviendo más rápido de 20 cms. en un turno, es peligroso subir o bajar. Las figuras que intenten hacerlo sufren un impacto automático (sin tiro de salvación) con una fuerza equivalente a la velocidad del vehículo menos 20.

El número de figuras que pueden subir o bajar de un vehículo en un turno depende de cuántas puertas y poternas tenga, que son consideradas como puertas en edificios. La siguiente tabla sumariza esto:

Movimiento de las tropas	N.º figuras que pueden entrar o salir
7 cms. o más	4
5 cms. o más	3
3 cms. o más	2
Menos de 3 cms.	1

Esta tabla asume que es una puerta normal, a través de la cual puede moverse una criatura de tamaño humanoide cada vez. El GM puede hacer ajustes para puertas más grandes o más pequeñas a su discreción.

• CONDUCTORES

Los vehículos deben ser conducidos y el conductor necesita usar al menos una mano para controlar el vehículo. Esto le deja una mano libre para disparar una pistola o arrojar una granada. Un personaje que está conduciendo y disparando cuenta como usando ambas manos y sufre una penalización de -1.

• ARMAS INTEGRADAS

Las armas integradas de tiro frontal pueden ser disparadas por el conductor. Sus dos manos estarán ocupadas durante todo el turno (una conduciendo y otra disparando las armas), sin embargo, no hay penalización. Además, cualquier arma integrada puede ser disparada por otro miembro de la tripulación.

• DISPARANDO DESDE VEHICULOS

Las tropas pueden disparar desde vehículos de techo abierto o a través de aspilleras o portezuelas en vehículos cerrados. Todos los fuegos desde un vehículo en movimiento están restringidos a alcance **corto** únicamente, incluyendo el lanzamiento de granadas. Sin embargo, debe asumirse que el fuego tiene lugar en cualquier momento y desde cualquier lugar durante el movimiento del vehículo.

• IMPACTOS SOBRE VEHICULOS

Los vehículos pueden recibir fuego de igual manera que otros tipos de blancos. Ten presente los modificadores *para impactar* por tamaño y velocidad. Los tripulantes expuestos en vehículos de techo abierto pueden ser convertidos en blancos y atacados a alcance corto si el tirador lo prefiere. A distancia larga, los disparos impactarán aleatoriamente al vehículo o tripulantes expuestos. Los disparos a vehículos cerrados siempre impactan al vehículo, nunca a la dotación en su interior.

Como con las criaturas, los vehículos que son impactados sufren *daño* dependiendo de su *resistencia* y cualquier tiro de salvación. Como los vehículos tienen muchos *puntos de daño*, pueden recibir varios impactos antes de quedar inutilizados. Un vehículo al que no le quede *daño* es destruido y todo el armamento y otro equipo deja de funcionar. Los miembros de la tripulación mueren automáticamente excepto que superen su tiro de salvación básica con un D6. Algunos vehículos tienen asientos eyectores; esto permite que la dotación tenga un **tiro de salvación de asiento eyector** (véase *Equipo*).

Si un vehículo recibe *daño* durante el turno, hay una posibilidad que algún **efecto de daño especial** tenga lugar. Lanza 1D6, una puntuación de 6 indica que ha ocurrido un problema de algún tipo. Para ver qué es lo que ha pasado, lanza 1D10 y consulta la **tabla de efectos de daño especiales**. Si el vehículo recibe más de un *punto de daño* durante el turno, simplemente tira 1D6 para ver si ha habido daño especial y 1D10 para determinar cuál daño. Pero, por cada *punto de daño* por encima de uno añade un +1 a ambas tiradas con el D6 y el D10. Así, si un vehículo sufre 4 *puntos de daño* añade un + 3 a ambos dados y puede así sufrir daño especial con un 3 o más en el D6. Así, un vehículo que sufra 6 o más *puntos de daño* de una vez sufre daño especial automáticamente. Esta regla puede ser recordada fácilmente si asumes que el número de *puntos de daño* representa la posibilidad sobre 1D6 de sufrir daño especial, p. ej.: un daño de 3 es 3 en 6, 1 es 1 en 6.

Ten en cuenta que aunque un vehículo puede aguantar un vasto número de *puntos de daño*, es posible destruir un vehículo por medio de los efectos especiales de daño. También, y a causa de los modificadores al D6 y D10 por daño mayor, cualquier vehículo que recibe 6 puntos de *daño* sufre siempre un efecto especial, y cualquier vehículo que recibe 12 *puntos de daño* en un solo turno es destruido siempre.

• EFECTOS ESPECIALES DE DAÑO

Resultados	Efecto en el dado	
1-2	Potencia auxiliar	Si el vehículo tiene torretas de algún tipo, una se ha atascado y no puede ser usada. Si el vehículo no tiene torres, véase 3-4 más abajo.
3-4	Pérdida temporal de control	El vehículo pierde el control durante el siguiente turno.
5-6	Pérdida de potencia	Reduce a la mitad la *capacidad de movimiento* y el valor de *ac/dec*. Puede tener efectos acumulativos.
7	Atasco mecánico	Cualquier acción realizada durante el turno previo (moverse, disparar o lo que sea) sigue haciéndose ahora. Las armas disparan en fuego continuado automático en la misma dirección que lo hicieron. Si el vehículo estaba moviéndose continúa en la misma dirección a la misma velocidad.
8	Pérdida de armas	1 sistema de armas integradas es destruido. Tirar un dado aleatoriamente.
9	Fallo en los sistemas	¡Todo se detiene! El piloto automático se enciende y el vehículo mueve 1D12 centímetros directamente hacia adelante y entonces se para.
10	Pérdida de control	El vehículo queda fuera de control desde el siguiente turno **en adelante**.
11	Olor a quemado	El vehículo experimenta un fallo en los sistemas (véase resultado 9). El jugador lanzará 1D6 al principio de todos los turnos subsiguientes. Si se obtiene un 6, el vehículo explotará como con un resultado de 12
12+	¡BANG!	El vehículo explota, matando a cualquier miembro de la tripulación que falle su tiro de salvación básico (o de eyección). Las figuras que se salven pueden ser situadas en cualquier lugar al lado del vehículo y pueden mover en el próximo turno.

• MOVIENDOSE FUERA DE CONTROL

Al principio de cada turno, lanza dados por cada vehículo que se mueva descontrolado para determinar su velocidad y cambios de dirección durante el movimiento. El jugador no tiene ningún control sobre la ruta o la velocidad.

Para determinar la velocidad, lanza 2D20; uno indica la aceleración, el otro deceleración. El resultado combinado nos dará el incremento o reducción en la velocidad del vehículo, comparado con la del turno previo. Por ejemplo, si la velocidad del turno es de 28 cms., y con el dado de aceleración se obtiene un 6 y el de deceleración un 16, el vehículo reduce de 28 - 10: 18 cms. este turno. Un vehículo *descontrolado* que frena tanto que se para, permanece parado mientras siga fuera de control.

La dirección se determina usando 1D6. Los vehículos pueden seguir recto o girar con un radio igual al **doble** de su velocidad en centímetros.

1-2	Gira a la izquierda.
3-4	Gira a la derecha.
5-6	Sigue recta.

Los vehículos descontrolados se mueven siempre antes de que otras figuras y el daño por colisiones se calcula inmediatamente.

Un vehículo que colisiona con otro vehículo o un objeto solido seguirá fuera de control lo que dure el siguiente turno (excepto que resulte destruido/inmovilizado por el daño)

• VIAJANDO A MAS DE LA VELOCIDAD MAXIMA

Un vehículo que viaje a más de su velocidad máxima quedará descontrolado todo el turno siguiente si obtiene un 6 con 1D6. Si gira, se incrementará el riesgo a 5 y 6, y si estaba fuera de control el turno, se incrementa a 4, 5, 6.

• COLISION

Si dos vehículos colisionan, el *daño* sufrido por cada uno será de 1D4 puntos por cada 10 cms. (o fracción) de la velocidad combinada, más la *resistencia* del vehículo opuesto menos su propia *resistencia*.

Un vehículo que impacta un elemento escénico, como un muro, seto, edificio o roca recibe 1D4 *puntos de daño* por cada 10 cms. (o fracción) que se haya movido **más** la *resistencia* del objeto **menos** la resistencia del vehículo. El elemento recibirá un *daño* de 1D4 por cada 10 cms. (o fracción) que haya movido el vehículo **más** la *resistencia* del vehículo, **menos** la *resistencia* del objeto. Se asume que las rocas y objetos sólidos similares tienen una *resistencia* de 10.

Si un vehículo impacta a una criatura, recibe 1D4 *puntos de daño* por cada 10 cms. o fracción que se haya movido más la *resistencia* de la criatura **menos** la *resistencia* del vehículo. La criatura recibe 1D4 de *daño* por cada 10 cms. (o fracción) que el vehículo se haya movido **más** la *resistencia* del vehículo, **menos** la *resistencia* de la criatura.

• AUTO-SISTEMAS

La mayoría de los vehículos incorporan sistemas robóticos que son capaces de realizar una o más funciones que son realizadas normalmente por el conductor o la tripulación. El efecto es simplemente evitar la necesidad de un tripulante adicional. Los siguientes sistemas están disponibles:

Auto-conducción. El vehículo puede ser pilotado por medio de instrucciones verbales. Los auto-conductores son ordenadores sofisticados e inteligentes y pueden evitar peligros, realizar acciones evasivas y cualquier cosa comparable a un conductor vivo.

Auto-puntería. Una unidad de auto-puntería puede disparar y controlar un arma montada en el vehículo. Se activa verbalmente y selecciona los blancos apropiados según se le indique.

Auto-fun. Esta unidad realiza funciones automáticas como abrir puertas, portillas y operar sistemas sencillos.

Todas las auto-unidades pueden recibir información por medio de pantallas o verbalmente, y son lo suficientemente discriminativas como para solicitar información, o alertar a la tripulación en el caso de un fallo o posible peligro. Podemos considerarlas como pequeños sistemas robóticos con un cierto grado de consciencia, pero con esferas de interés limitadas. Las auto-unidades pueden hablar a los miembros de la tripulación y a otros, algunas poseen incluso una personalidad «amistosa». Esto es habitual en las unidades construidas para vehículos civiles, cuyas auto-unidades emiten constantemente coletillas del tipo de «por favor, abróchense sus cinturones de seguridad» y «ten un buen día».

Las abreviaciones estándar para cada tipo son Ac, Ap y Af, respectivamente.

• TRAJES DREADNOUGHT

Muchos de los tipos de armadura descritos en la sección de *Equipo* proporcionan una inmunidad casi total ... al menos contra las armas comúnes. Sin embargo, hay un tipo de armadura que es incluso más poderosa que todas las demás: el traje «Dreadnought»* (también conocido como *traje de batalla, armadura de batalla, traje mech* y *armadura mech*). Estos trajes son literalmente tanques de un solo hombre, y quizás sea mejor considerarlos como vehículos pequeños y móviles que como armaduras normales. Un hombre (u otra criatura) que lleva un traje dreadnought es una fuerza a ser tenida en cuenta, muy capaz de encarar veinte veces su número en soldados normales.

Los trajes dreadnought suelen ser de 3 a 4 metros de alto. Es posible fabricar trajes mayores, pero es dudoso que su ventaja en aura física compense la inevitable pérdida de mobilidad. El portador, o piloto, va sentado en una cabina cerrada, situada normalmente en la parte media del traje. Sus brazos y piernas no se introducen en las extremidades robóticas, sino que se dobla en una posición fetal, suspendido en una gelatina amniótica protectora. La información proveniente de los sensores del traje (visión, oido, tacto, etc.) es enviada directamente a su cerebro por medio de un enlace espinal. Los impulsos del piloto son convertidos instantaneamente en instrucciones biomecánicas que mueven las piernas del traje, dispara las armas, etc. Para el piloto, el traje siente y es como su propio cuerpo, puesto que su cuerpo real permanece inactivo y sin sentido. El traje y el piloto viven en una simbiosis perfecta que no puede ser rota fácilmente: una vez que se acostumbra a las funciones y sentidos del traje, es muy difícil para un piloto readaptarse a la vida normal. Tratar de hacer esto causa normalmente un severo daño mental, representado por una reducción de 1D4-1 puntos de una *característica personal* determinada al azar, cada vez que se quite el traje dreadnought.

(*) Literalmente, «el sin miedo». Nombre del primer barco acorazado moderno y sinónimo de vehículo acorazado. (N. del T.).

• PERFILES DE TRAJES DREADNOUGHT

A causa de la naturaleza única de estos trajes, tienen su propio perfil; el único cambio es que las *heridas* han sido reemplazadas por *puntos de daño*, puesto que estamos tratando más con una máquina que con una criatura. Los perfiles pueden variar mucho, tanto como diferentes tipos de traje haya, e incluso ejemplares de un mismo tipo pueden diferir en muchos aspectos. Una de las razones de esto es que los sistemas son extremadamente complejos y nunca son fiables en su totalidad. Los trajes pueden contener piezas de otros trajes, reparaciones improvisadas o modificaciones de última hora. La sección de *Equipo* incluye un sistema de generación aleatorio para que puedas diseñar tus propios dreadnoughts. Un dreadnought típico es la **Armadura de Batalla Imperial.**

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	D	I	A	Ld	Int	Cl	RM
12	6	6	6	6	6	6	3	Como el piloto			

Tirada de salvación	**3, 4, 5 ó 6**
Nivel técnico	**8**
Armas	**4 puntos**
Equipo	**4 puntos**

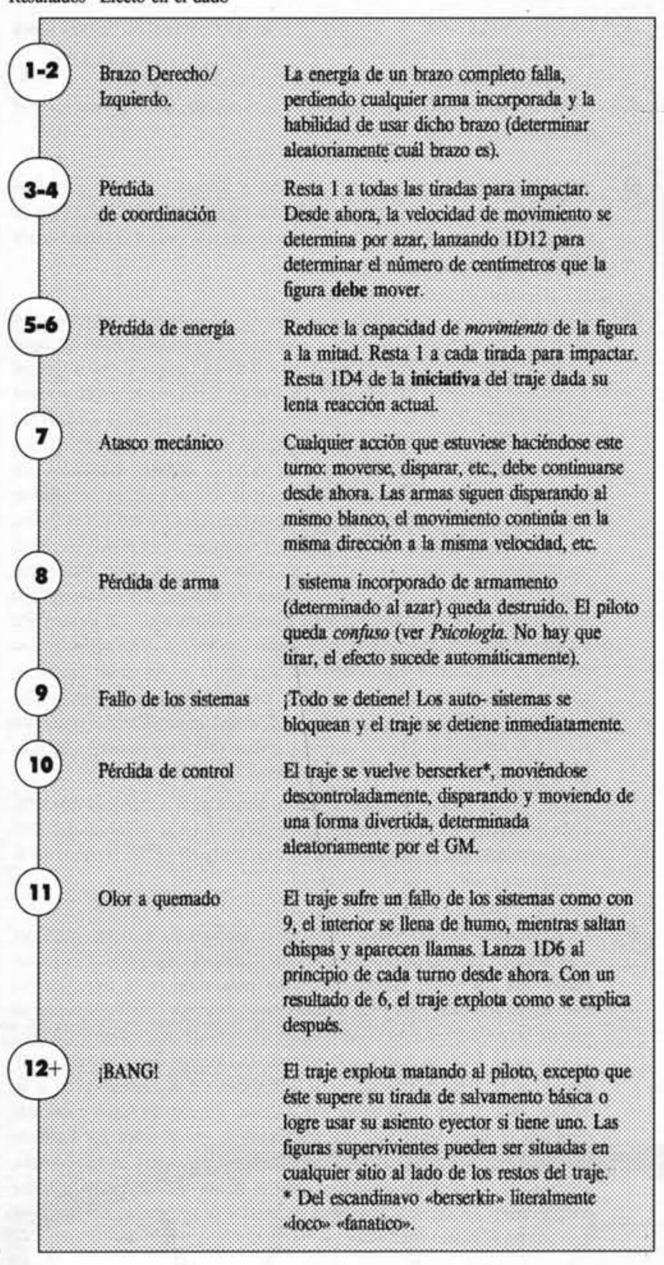
El número de armas y los tipos de equipo que puede llevar se consideran de la misma forma que en los vehículos. El traje descrito antes puede llevar 4 armas básicas, 2 armas pesadas o 1 pesada y 2 básicas.

• EL EFECTO DEL DAÑO SOBRE LOS TRAJES DREADNOUGHT

Una vez que se han perdido todos los *puntos de daño* de un traje, éste se considera destruido. El piloto está muerto excepto que supere su tirada de salvación de asiento eyectable, asumiendo que tenga uno (véase *Equipo* para más detalles).

Al igual que los vehículos, un traje dreadnought puede sufrir efectos especiales de daño. En cualquier turno en que el traje sufra uno o más *puntos de daño*, lanza 1D6. Una puntuación de 6 indica que algo sufre una malfunción. Lanza 1D10 y consulta la siguiente tabla para determinar qué marcha mal. Como los vehículos, si el traje sufre más de 1 *punto de daño* durante el turno, añadir un +1 al D6 y D10 por cada punto adicional.

Resultados Efecto en el dado



1-2	Brazo Derecho/ Izquierdo.	La energía de un brazo completo falla, perdiendo cualquier arma incorporada y la habilidad de usar dicho brazo (determinar aleatoriamente cuál brazo es).
3-4	Pérdida de coordinación	Resta 1 a todas las tiradas para impactar. Desde ahora, la velocidad de movimiento se determina por azar, lanzando 1D12 para determinar el número de centímetros que la figura **debe** mover.
5-6	Pérdida de energía	Reduce la capacidad de *movimiento* de la figura a la mitad. Resta 1 a cada tirada para impactar. Resta 1D4 de la **iniciativa** del traje dada su lenta reacción actual.
7	Atasco mecánico	Cualquier acción que estuviese haciéndose este turno: moverse, disparar, etc., debe continuarse desde ahora. Las armas siguen disparando al mismo blanco, el movimiento continúa en la misma dirección a la misma velocidad, etc.
8	Pérdida de arma	1 sistema incorporado de armamento (determinado al azar) queda destruido. El piloto queda *confuso* (ver *Psicología*. No hay que tirar, el efecto sucede automáticamente).
9	Fallo de los sistemas	¡Todo se detiene! Los auto- sistemas se bloquean y el traje se detiene inmediatamente.
10	Pérdida de control	El traje se vuelve berserker*, moviéndose descontroladamente, disparando y moviendo de una forma divertida, determinada aleatoriamente por el GM.
11	Olor a quemado	El traje sufre un fallo de los sistemas como con 9, el interior se llena de humo, mientras saltan chispas y aparecen llamas. Lanza 1D6 al principio de cada turno desde ahora. Con un resultado de 6, el traje explota como se explica después.
12+	¡BANG!	El traje explota matando al piloto, excepto que éste supere su tirada de salvamento básica o logre usar su asiento eyector si tiene uno. Las figuras supervivientes pueden ser situadas en cualquier sitio al lado de los restos del traje.

* Del escandinavo «berserkir» literalmente «loco» «fanatico».

El contacto con razas alienígenas siempre renueva la confianza en la humanidad. Es mi creencia que el viaje espacial amplía maravillosamente la mente.

Atribuido a Helem Bocsh

• ROBOTS

Los robots son parte de la vida cotidiana en la sociedad humana o alienígena. Un vehículo y cualquier máquina comparable puede ser transformada en un robot por la instalación de los auto-sistemas apropiados (auto-conducción, auto-puntería y auto-fun). Estos auto-sistemas proporcionan el equivalente a un operario humano y son capaces de tomar decisiones, realizar discriminaciones y tomar la actitud apropiada. Así, por ejemplo, un lascañon con auto-puntería puede hacer fuego como si tuviese dotación.

• ROBOTS GUERREROS

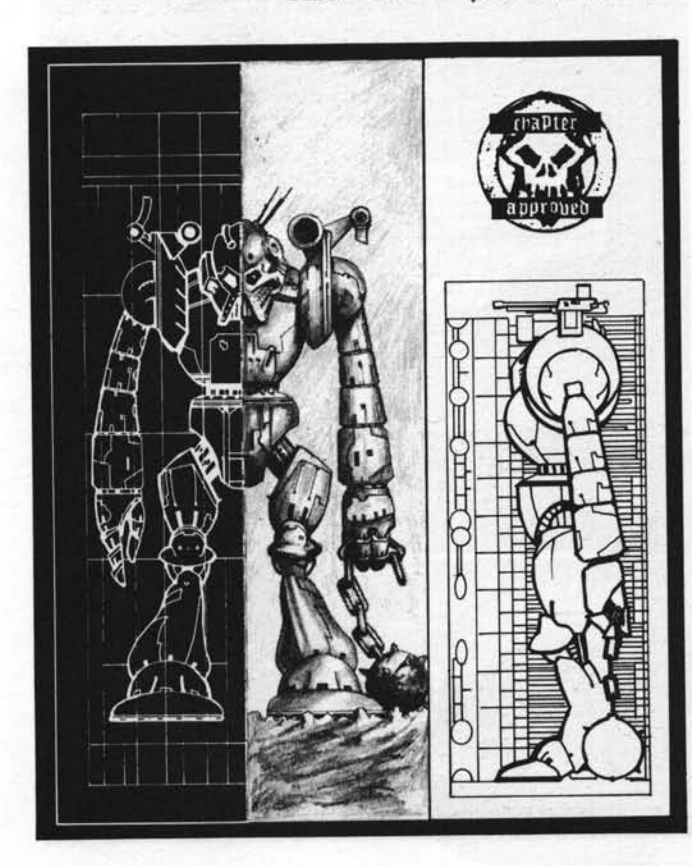
La gran mayoría de los robots son simples trabajadores, criados o juguetes y no tienen lugar en el campo de batalla. Los robots guerreros son otra cosa. Se trata de máquinas creadas específicamente para la guerra como soldadesca delegada por una raza biológicamente viva. En el espacio humano, los tecno-sacerdotes del Emperador están experimentando continuamente y ampliando sus terribles legiones guerreras de robots, máquinas implantadas con el deseo de aplastar y destruir.

• PERFILES

Los robots tienen perfiles iguales a los de las criaturas vivas, excepto que la característica de *heridas* está reemplazada por *puntos de daño*, puesto que esto es más apropiado para máquinas. Todos los robots tienen un tiro de salvación de al menos 6. Los robots guerreros suelen llevar una cierta cantidad de equipo y/o armas integradas. Algunos ejemplos se incluyen en la sección de *Equipo*, al igual que las reglas para generación aleatoria de robots de pequeño, mediano y gran tamaño. El ejemplo siguiente es un Robot Imperial de Batalla.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	D	I	A	Ld	Int	Cl	RM
12	5	5	5	5	5	5	3	10	8	10	10

Tiro de salvación	**2, 3, 4, 5 ó 6**
Nivel técnico	**8**
Armas	**Brazo Izquierdo: Bolter y lanzamisiles** **Brazo Derecho: Bolter y estrella de la mañana**



• REGLAS ESPECIALES

1. Los robots pueden disparar todas sus armas durante un turno, pero no pueden usar más que un arma por brazo o pierna. Así, en el caso del Robot Imperial de Batalla, pueden usarse dos armas: por ejemplo dos bolters o un bolter y el lanza-misiles. Se aplican las reglas habituales sobre movimiento y fuego. Los robots grandes que lleven armas en torretas son tratados como vehículos en este aspecto, y pueden mover y disparar sin penalización. La *inteligencia* de un robot es irrelevante para usar sus armas integradas y su equipo.

2. El armamento integrado no afecta la velocidad del robot, incluso si dichas armas son armas pesadas.

3. Los robots nunca huyen. Su *liderazgo* tiene un valor nominal de 10, pero nunca se les hace pruebas de derrota.

4. Todos los robots tienen comunicadores y auto-sentidos. Son inmunes a armas cegadoras.

5. No se puede mezclar en una misma unidad a Robots y criaturas pensantes, aunque se permite que una criatura dirija una unidad de robots. Los robots no se rigen por la restricción de coherencia de unidad a 4 cms., y la unidad puede dividirse como el jugador quiera.

6. Aunque posean una casi perfecta capacidad de computación y memoria, a los robots les falta la intuición que destaca a los grandes guerreros. Pueden ser lentos cuando la velocidad es esencial, impetuosos y toscos cuando lo que se precisa es cautela y paciencia. La velocidad con que un robot puede actuar y tomar decisiones está gobernada por su *inteligencia*, y con la capacidad limitada del cerebro de un robot, los más pequeños tienden a ser más inteligentes que los grandes. Todo esto se representa con las reglas de **órdenes avanzadas**. Un jugador que controle robots debe dejar escrito la dirección en que un robot se va a mover al final del turno previo (Esto puede expresarse como 1, 2 en punto, etc. con relación a una dirección considerada como las 12 en punto) los robots con *inteligencia* 7 o menos son incluso más lentos y el jugador debe dejar escrita la dirección de avance prevista con dos turnos de adelanto. Los robots con una *inteligencia* de 5 o menos son realmente lentos y embarazosos, y el jugador está obligado a escribir sus ordenes de movimiento con tres turnos de adelanto. Una vez que la dirección de movimiento ha sido escrita no puede ser cambiada, aunque un jugador puede, en vez de mover hacia allí, elegir permanecer parado. Los robots finalizan siempre encarando a la dirección del movimiento (no pueden girar). Los robots que eligieron quedarse quietos deben ser encarados hacia la dirección a la que se les había ordenado mover.

   Sólo si se les ordenó permanecer quietos podrán girar a cualquier dirección. Si los robots grandes tienen torretas, la dirección del fuego de las mismas debe ser especificada con el movimiento y su arco de fuego es 90º centrado en la dirección indicada.

7. Los robots pueden hacer blanco sobre tropas enemigas de la misma forma que otros tiradores, excepto que sus arcos de fuego estén reducidos por su *inteligencia*. Puesto que los robots siempre terminan encarando en la dirección del movimiento realizado, esto es importante. Los robots con *I* de 7 ó 6 tienen un arco de fuego de 45º (la mitad del normal), y aquellos con una *I* de 5 o menos, un arco de 22 1/2º (un cuarto de lo normal). Las torretas tienen un arco de 90º contado en la dirección indicada, o en la dirección del movimiento si no se ha indicado otra. Si una figura amiga queda dentro del arco de fuego y está más cerca que la figura hostil, hay una posibilidad de que el robot por accidente apunte al blanco equivocado. El tirador tira 2D6 contra la *inteligencia*, necesitando obtener un resultado igual o menor que la *I* para apuntar correctamente; los disparos apuntados erróneamente se calculan normalmente, pero ¡contra el blanco equivocado!.

• DAÑO ESPECIAL SOBRE ROBOTS

Al igual que los vehículos, un robot es destruido una vez que pierde todos sus *puntos de daño*. Un robot también puede sufrir efectos especiales de daño de igual forma que un vehículo o un Dreadnought. En cualquier turno en que sufra daño, lanza 1D6. Una puntuación de 6 indica que algo sufre una malfunción. Lanza 1D10 y consulta la siguiente tabla para determinar qué marcha mal.

Si el robot recibe más de 1 *punto de daño* durante el turno **no** tires el dado por cada uno, añade un +1 al D6 y D10 por cada punto adicional de *daño* sufrido.

Resultado del dado	Efectos	
1-2	Brazo Derecho/ Izquierdo.	La energía de un brazo completo falla, perdiendo cualquier arma incorporada y la habilidad de usar dicho brazo (determinar aleatoriamente cuál brazo es).
3-4	Pérdida de coordinación	Resta 1 a todas las tiradas para impactar. Desde ahora, la velocidad de movimiento se determina por azar, lanzando 2D6 para determinar el número de centímetros que el robot **debe** mover.
5-6	Pérdida de energía	Reduce la capacidad de *movimiento* de la figura a la mitad. Resta 1 a cada tirada para impactar. Resta 1D4 de la *iniciativa* dada su lenta reacción actual.
7	Atasco mecánico	Cualquier acción que estuviese haciéndose este turno: moverse, disparar, etc. debe continuarse desde ahora. Las armas siguen disparando al mismo blanco, el movimiento continúa en la misma dirección a la misma velocidad, etc.
8	Pérdida de arma	1 sistema incorporado de armamento (determinado al azar) queda destruido. Los circuitos del robot están dañados por el impacto y queda *confuso* (ver *Psicología*. No hay que tirar, el efecto sucede automáticamente).
9	Fallo de los sistemas	¡Todo se detiene! Los auto-sistemas se bloquean y el robot se detiene inmediatamente.
10	Pérdida de control	El robot se vuelve berserker, moviéndose descontroladamente, disparando y moviendo de una forma determinada aleatoriamente por el GM.
11	Olor a quemado	El robot sufre un fallo de los sistemas como con 9, lanza 1D6 al final de cada turno propio desde ahora. Con un resultado de 6, el robot explota como se explica después.
12+	¡BANG!	El robot es destruido en medio de una espectacular explosión. La onda causa un impacto automático de fuerza 3 en cualquier blanco que esté a 2 cms. del robot.

• MALFUNCION ROBOTICA

Un robot puede ser fiable al 100%, pero es más interesante si se incluyen reglas para malfunciones. El GM decidirá si usa estas reglas o no, pero debe hacerlo antes de empezar la batalla, de forma que los jugadores tengan conciencia clara de las capacidades de su tropa.

Los robots sufren golpes continuos durante su existencia y, en consecuencia, son proclives a tener malfunciones especialmente en condiciones de batalla, donde el desgaste es mucho mayor. El GM debe permitir que haya una posibilidad de que cada robot sufra una malfunción cada turno (dicha posibilidad debe ser tan baja como 1 en 20 o tan alta como 1 en 4). 1 en 6 puede ser un buen promedio para una partida interesante. Una vez que se haya establecido que tiene lugar un funcionamiento erróneo, lanza 1D10 y consulta la tabla de **efectos especiales de daño**, como si un daño normal hubiese tenido lugar. Las malfunciones sólo duran un turno, no se prolongan hasta el final de la partida como sucede con los efectos del daño normal.

• HACIENDO MARCADORES PARA EL FUEGO DE LOS ROBOTS

Si vas a usar mucho los robots, deberías hacerte una serie de marcadores para regular su fuego. Los marcadores deben consistir en ángulos triangulares de 22½, 45° y 90°, para ser usados según los diferentes niveles de *inteligencia*. Lo ideal es que cada marcador deba ser lo bastante largo para permitirle disparar las armas más comunes, 48 cms. suele ser adecuado. Para fuego a largo alcance, el marcador puede ser extendido usando una regla.

• COMBATE Y MOVIMIENTO AEREO

Algunas criaturas tienen alas y pueden volar en atmósferas adecuadas. Algunos tipos de vehículos también pueden volar, al igual que las mochilas-cohete proporcionan movilidad aérea individual.

• MOVIMIENTO EN EL AIRE

Aquellos que vuelan se mueven durante el **movimiento** normal del turno. No pueden moverse durante la fase de **reserva** del turno. Se asume que el movimiento aéreo tiene lugar continuamente tanto en el turno propio como en el ajeno. Sin embargo, para propósitos de juego se representa por un único movimiento.

• CAPACIDADES DE MOVIMIENTO

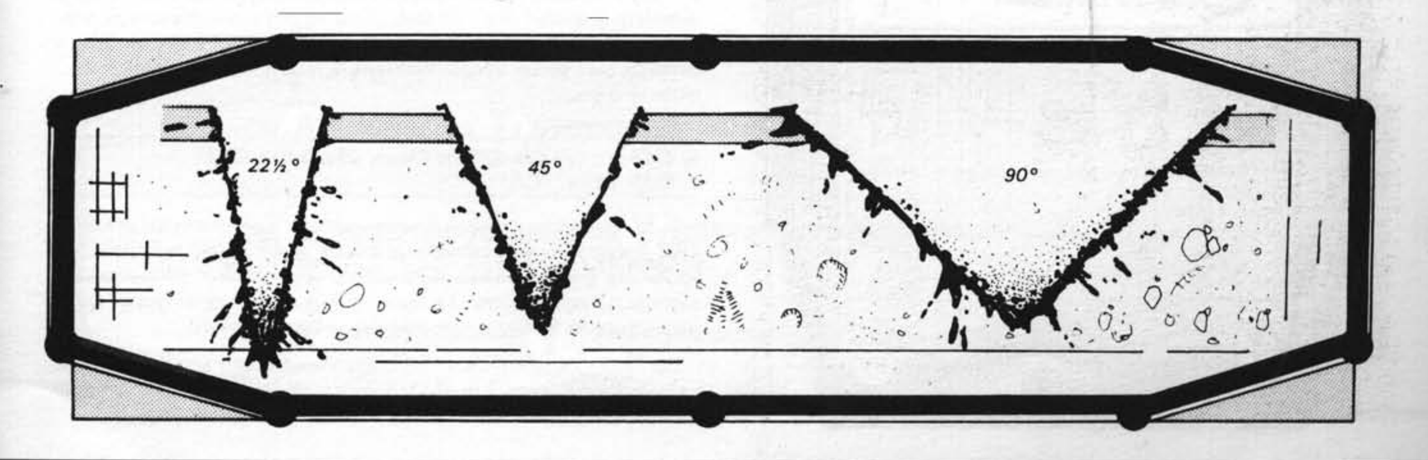
El movimiento aéreo está limitado por la **velocidad máxima de vuelo** de la criatura/ equipo. Viene expresado en centímetros en el perfil adecuado.

Los que vuelan están limitados por una **velocidad mínima de vuelo**. Las figuras que intenten volar por debajo de esta velocidad caerán del cielo y se estrellarán.

Como con el movimiento de vehículos, todos los movimientos aéreos están controlados por su ac/dec y la proporción de radio de giro.

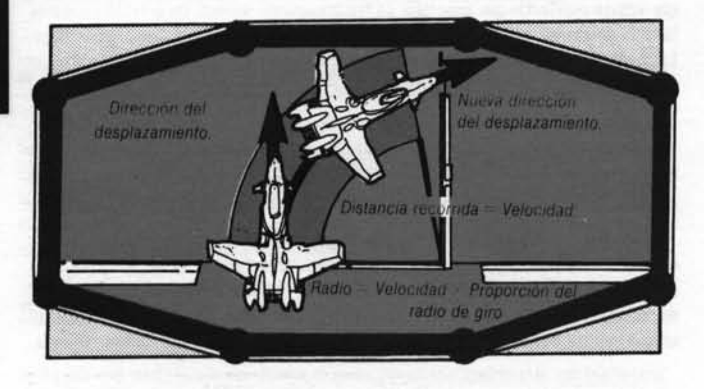
• AC/DEC

El valor de ac/dec de la criatura o equipo viene representado con un número. Dicho número es la cantidad de centímetros en que el elemento volador puede incrementar su velocidad de turno en turno. Todos pueden reducir su velocidad al doble de su valor de ac/dec.



• GIRANDO

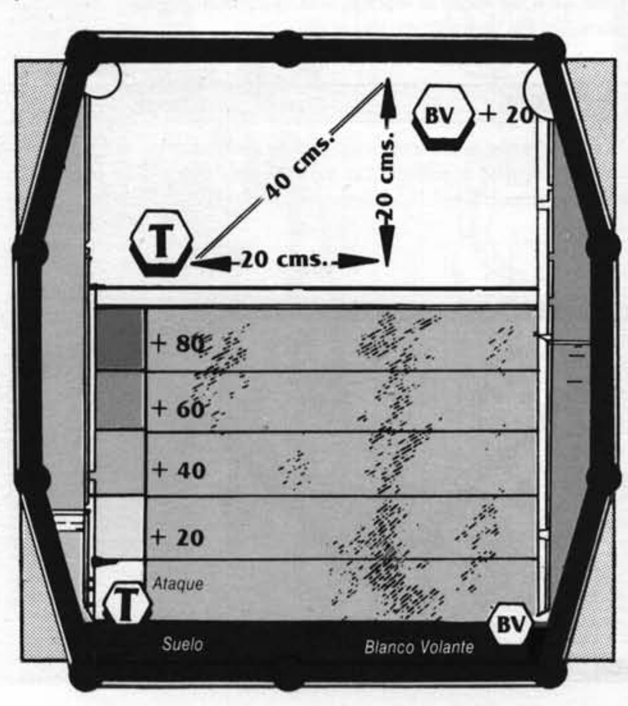
La proporción de radio de giro determina lo cerrado que puede girar algo mientras vuela. Todos los giros en el aire se hacen usando un radio de giro de igual forma que en el movimiento de un vehículo terrestre. El diagrama a continuación ilustra cómo se hace. Se coloca una regla en ángulo recto al elemento volador, y se usa una cinta métrica o regla para medir la distancia movida.



El radio siempre es igual a la velocidad de lo que vuela **por** la proporción de radio de giro. Para la mayoría, la proporción es 1, así algo que vuela a 16 cms., tiene un radio de giro de 16 cms.

• NIVELES DE ALTURA

El aire se divide en niveles. Estos son: **nivel de ataque** (correspondiendo a los primeros metros de altura vertical), **nivel + 20** (correspondiendo a una altura máxima de 20 mts.) **nivel + 40, + 60, + 80**, etc. correspondiendo a sucesivas mayores distancias verticales en bandas de 20 mts. En teoría puedes añadir tantas bandas como desees (+ 100, + 120, etc.) pero + 100 es la altitud mayor que se usa normalmente. Aunque tal y como se han descrito, las bandas corresponden a alturas fijas, en realidad sólo sirven como modificadores de alcance (añadiendo + 20, + 40 cms. al alcance a ras de suelo). Cualquiera con unos conocimientos rudimentarios de geometría se percatará inmediatamente de que esto no refleja las distancias reales entre el tirador y el blanco volando a diversas distancias. Por ejemplo, alguien volando a nivel + 20 estará exactamente a 20 cms. de distancia de un tirador situado exactamente debajo suyo ,pero tan sólo a 30 cms. (aproximadamente) de un tirador a 20 cms. de distancia, y no a 40 cms., como indican las reglas. Considérese esta discrepancia como una penalización adicional impuesta al hacer blanco sobre un objeto volador a distancia; cuanto más lejos el blanco, es proporcionalmente más difícil impactar.



Durante su movimiento, aquellos que vuelan pueden elejir **subir, picar** o **mantenerse a nivel**.

Los que vuelan pueden subir un nivel por cada 40 cms. de movimiento hacia adelante (o fracción), y pueden descender un nivel por cada 20 cms. de movimiento hacia adelante (o fracción). Aquellos que quieran picar más deprisa se estrellan. Aquellos capaces de levitar pueden subir o bajar un nivel por turno sin necesidad de moverse horizontalmente.

• DESPEGAR

Las figuras capaces de volar pueden despegar en vez de hacer un movimiento terrestre. Nunca pueden moverse sobre tierra y aire a la vez durante el turno de despegue. Durante el turno de despegue no pueden volar más rápido que su valor de Ac/dec.

• ATERRIZAJE

Aquellos que vuelan sólo pueden aterrizar con seguridad si están desplazándose dentro de su velocidad normal de deceleración (ac/dec x 2). Para aterrizar, una figura debe finalizar su movimiento aéreo a **nivel de ataque**, y el jugador declara que la figura está «aterrizando y sobre el terreno». Una vez que ha aterrizado, la figura se considerará como cualquier otra a efectos de movimiento terrestre, y puede hacer **movimiento de reserva** ese turno. Los vehículos nunca pueden hacer movimiento de reserva, pueden mover desde el turno siguiente y su velocidad por tierra se asumirá que es igual a su última velocidad por aire modificada por su ac/dec para movimiento por tierra como es normal.

• BLANCOS AEREOS

Los que vuelan a **nivel de ataque** reciben fuego normalmente como si fueran blancos en tierra; no hay modificadores por la distancia vertical adicional, que en este caso sólo sería de unos pocos metros.

Los que vuelan a **nivel + 20** pueden recibir fuego desde el suelo y cuentan como estando a 20 cms. más lejos de la distancia horizontal real.

Los que vuelan a **nivel + 40** pueden recibir fuego desde el suelo y cuentan como estando a 40 cms. más lejos de la distancia horizontal real.

Los que vuelan a **nivel + 60** pueden recibir fuego desde el suelo y cuentan como estando a 60 cms. más lejos de la distancia horizontal real.

Los que vuelan a **nivel + 80** pueden recibir fuego desde el suelo y cuentan como estando a 80 cms. más lejos de la distancia horizontal real.

• TIRADORES AEREOS

Las criaturas voladoras pueden arrojar o disparar armas contra el suelo desde cualquier altura. Si están a nivel de ataque, nivel + 20 o nivel + 40, calcularán el alcance como la distancia horizontal entre tirador y blanco. Si está a nivel + 60 contará la distancia horizontal más 20 cms. Si se encuentra a niveles superiores, contará la distancia horizontal más 20 cms. adicionales por nivel. Si la distancia modificada supera el alcance del arma no hay oportunidad de impactar.

• FUEGO AEREO

Los tiradores voladores pueden disparar a otros blancos aéreos. Cuando disparan a blancos aéreos hasta a dos niveles por debajo, cuentan sólo la distancia horizontal (p. ej.: entre los niveles + 60 al nivel + 20). Cuando se dispara a niveles superiores, añadir 20 cms. a la distancia horizontal por cada nivel de diferencia de altura (p. ej.: niveles + 20 a + 60 : + 40 cms.). Cuando se dispara a niveles inferiores a más de dos niveles de distancia (p. ej: niveles + 80 a + 20) añade 20 cms. por cada nivel de diferencia por exceso sobre dos (+ 80 a + 20 : + 20 cms.) Los blancos y tiradores a nivel de ataque se consideran como blancos normales sobre tierra (p. ej.: nivel de ataque a nivel + 40 a 2 niveles de diferencia).

• COMBATE CONTRA BLANCOS EN TIERRA

La mayoría de los que vuelan no pueden mantenerse sobre un enemigo para dar un golpe, sino que sólo pueden volar sobre su blanco y lanzarle un golpe según pasan. Para simular esto, una figura volante puede combatir contra cualquier enemigo que haya sobrevolado durante este turno. Las figuras en tierra atacadas por un enemigo que las sobrevuele pueden devolver el golpe al igual que un combate normal.

Una figura volante sobrevuela a todas las figuras que toque con su base mientras pasa, pudiendo atacar a cualquiera de ellas (o a varias si tiene dos o más ataques que pueda distribuir entre diferentes blancos). El atacante debe estar en **nivel de ataque**.

Las figuras que vuelen, con excepción de aquéllas capaces de levitar, no pueden mantener un combate durante más de un turno. Si la figura que vuela ha quedado justo encima de un enemigo al final de su movimiento, es mejor situar el volador un poco detrás, para que quede claro que no puede atacar en el siguiente turno (esto es, el del otro jugador).

Aquellos que tienen un movimiento aéreo mínimo de 0 pueden levitar por encima de su enemigo, prolongando un combate durante varios turnos si así lo desean.

• DEFENDIENDOTE CONTRA UN ATAQUE AEREO

Una unidad atacada por tropas aéreas dispone de las opciones usuales, incluyendo **permanecer y disparar** y **retirarse**. A veces, una unidad atacada desde el aire puede estar ya trabada en combate contra tropas en tierra. Cuando sucede esto, las figuras pueden luchar contra los atacantes del aire o los de tierra.

• PROCEDIMIENTO PARA COMBATE TIERRA/AIRE

El procedimiento para realizar dicho combate es el mismo que para el combate normal con las siguientes excepciones y reglas especiales. Se puede disparar a los que vuelen previo al combate cuerpo a cuerpo según indican las reglas normales de *permanece y dispara*.

Orden de los ataques: Las tropas atacando desde el aire siempre atacan primero.

Lanzamientos para impactar: Se aplican los modificadores normalmente excepto que las tropas que vuelan no reciben bonos por **carga** o **persecución**.

Resultado del combate: Si las tropas aéreas pierden un combate, la unidad entera es empujada un nivel de altura, con lo que el combate finaliza automáticamente. Las tropas en tierra no pueden perseguir, incluso si pueden volar, no tienen tiempo suficiente para elevarse.

Si las tropas en tierra pierden un combate, deben hacer una *prueba de derrota* inmediata como es normal. No son empujados físicamente, y permanecen en su sitio excepto que sean derrotados. Si quedan derrotados moverán para apartarse de su enemigo en una dirección decidida por el GM cuando ésta no sea obvia. Las tropas en el aire pueden perseguir a los derrotados normalmente si es físicamente posible; a veces, sin embargo, no es posible, y los que vuelan pueden continuar su movimiento.

• COMBATE AEREO

Las tropas volando al mismo nivel y en contacto base con base durante el combate combatirán normalmente como las tropas en tierra. Aquellos que vuelan no pueden «sobrevolar» a otros voladores y lanzarles ataques, deben estar en contacto base con base para combatir.

Realiza el combate normalmente. Lanza los golpes por orden de *iniciativa*, como se hace en el combate en tierra. Los modificadores de *carga* y *persecución* no se aplican. Aplica los resultados del combate como siempre, incluyendo seguimientos y empujes. Realiza cualquier prueba de derrota, y cualquier derrota y persecución subsiguiente de la misma manera que contra oponentes en tierra.

• ROMPIENDO UN COMBATE

Durante su movimiento, las tropas aéreas pueden abandonar un combate contra otras tropas en tierra o aire. No realizan prueba de derrota, y no sufren «golpes al girar». A veces, las tropas volantes se ven obligadas a abandonar un combate para realizar su movimiento mínimo.

• LANZANDO COSAS

Al sobrevolar a una unidad, se pueden lanzar los proyectiles idóneos de que se disponga. Esto puede hacerse desde el nivel de ataque, nivel + 20 o nivel + 40 pero **nunca** si los que vuelan están en combate cuerpo a cuerpo.

El lanzamiento de un objeto se hace en la fase de fuego en vez del fuego de armas normal. Nadie puede disparar un arma y arrojar un objeto durante el mismo turno. Los objetos arrojables incluyen piedras, ladrillos y otros objetos al igual que granadas.

Una unidad de tropas con capacidad de vuelo puede aterrizar para recoger objetos susceptibles de ser lanzados. Esto significa irse a una posición teórica fuera de tablero, aterrizar, recolectar y regresar con una carga completa. Una unidad que deje el tablero para hacer esto debe estar fuera un turno entero. Al principio de cada turno subsiguiente debes lanzar 1D6. Un resultado de 6 indica que la unidad vuelve con un buen montón de piedras, ladrillos, etc. Sitúa la unidad en cualquier lugar en el borde propio del tablero y mueve normalmente. Una unidad puede irse a buscar proyectiles y volver al lado propio del jugador al principio del siguiente turno sin recargar.

• IMPACTOS POR LANZAMIENTO DE OBJETOS

Sigue este procedimiento por cada atacante.

1. Selecciona un blanco por cada atacante.
2. Lanza 2D6.
3. Resta 2 a nivel + 40
   4 a nivel + 20.
   6 a nivel de ataque.

El resultado es la distancia en centímetros desde el blanco a la que aterriza el objeto. Un resultado de cero o menos es un impacto directo. El daño producido por piedras, ladrillos, etc., que causan impactos, se resuelven tomando la *fuerza* de la criatura que arrojó el proyectil, más 1 por cada nivel de ataque (ej.: 1 a + 20, 2 a + 40, etc.). En el caso de granadas, el círculo de la onda expansiva se sitúa con el centro en el lugar donde impactó el objeto sobre el terreno, y **no** se desvía de dicho punto. Se realiza un tiro normal «para impactar» por cada blanco, seguido por tiradas «para herir» según sea apropiado.

Los objetos lanzados y que no dan directamente en un blanco aterrizan en una posición aleatoria a la distancia del blanco indicada por el lanzamiento inicial del dado. Si un objeto golpea accidentalmente sobre una figura que no era el blanco original, se calcula el daño normalmente.

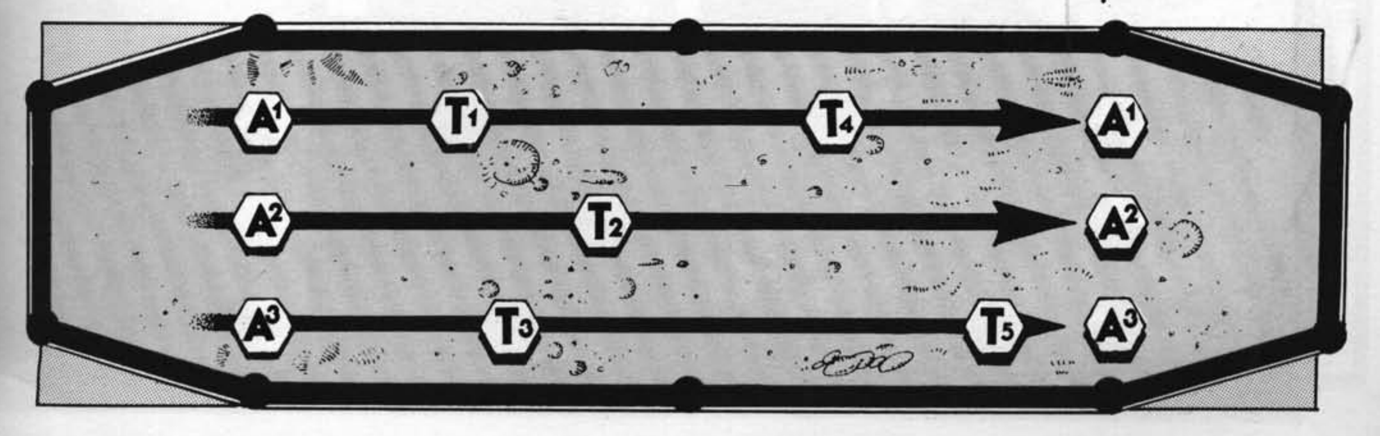
Los proyectiles lanzados desde altitudes mayores (+ 60 y más) difícilmente impactan a su blanco. Procédase como antes, pero en vez de 2D6, lanza 2D10 y resta 2, esto indica la distancia en centímetros desde el blanco a la que aterriza el objeto.

• CHOQUES

Un vehículo volador que caiga al suelo, o cualquier tipo de resto aéreo, causa 1D4 de heridas/daño a sí mismo y a cualquiera sobre el que aterriza, por cada banda de altura de la altitud original. Esta tabla sumariza el daño causado desde varias alturas.

Ataque en D4

+20	2D4	+40	3D4	+60	4D4	+80	5D4



Para determinar dónde cae un objeto, muévelo 2D12 cms. en una dirección aleatoria. Si aterriza sobre otro vehículo, figura, edificio, etc., modifica el *daño/heridas* causado sobre blancos terrestres (pero no al objeto que cae). El *daño/heridas* será igual a D4 por banda de altura **más** la *resistencia* del objeto que cae **menos** la *resistencia* del blanco. Un humano que cae no puede dañar a un tanque, pero un tanque que cae hará una pasta poco agradable de cualquier humano sobre el que caiga.

• EDIFICIOS Y TROPAS VOLADORAS

Esta tabla muestra la relación entre los niveles de altitud para criaturas o vehículos volantes, y niveles de altura para edificios. Obviamente, los edificios pueden variar mucho, y a veces puede ser necesario para el GM determinar el nivel de altitud de una estructura.

Nivel de altura	Nivel de edificio.
Suelo	Ventanas de la planta baja.
Ataque	Techo de la planta baja.
+20	Desde las ventanas del primer piso al techo del quinto.
+40	Desde las ventanas del sexto piso al techo del décimo.
+60	Desde las ventanas del decimoprimer piso al techo del decimoquinto.
+80	Desde las ventanas del decimosexto piso al techo del vigésimo.

Cualquiera que vuele puede despegar desde una plataforma elevada y se encuentra en el nivel de altura equivalente.

• PERSONALIDADES

Como hemos descrito al principio de estas reglas, las tropas combaten en unidades, y no son capaces de mover o tomar decisiones independientemente los unos de los otros en su unidad. Las personalidades son diferentes: representan personajes individuales. Las figuras de personalidades mueven, luchan y disparan independientemente de las unidades, y suelen ser más poderosos que los soldados ordinarios de su raza. Una figura de personalidad puede representar al propio jugador, o una especie de «alter ego». Cada bando puede tener varias figuras de personalidades pero, en alguna medida, cada uno es una parte del jugador que los mueve. Un bando puede ganar la batalla, pero si la mejor personalidad del jugador está muerta, será una victoria hueca.

• PERSONALIDADES COMO JEFES DE UNIDAD

El jefe de una unidad puede ser una figura de personaje, representando a un duro sargento veterano o a un valiente y joven comandante. Dicho jefe es parte de la unidad y no puede dejarla. Aparte de tener superiores habilidades de combate, se le trata igual que a cualquier otra figura de jefe.

• PERSONALIDADES HACIENDOSE CARGO DE UNIDADES

Una figura de personalidad puede asumir el mando de cualquier unidad propia, siempre que su *liderazgo* no sea inferior al del actual jefe de la unidad. Para tomar el mando, el personaje debe moverse quedando en contacto base con base con el jefe de la unidad durante 1 turno. Si una unidad no tiene un jefe vivo, cualquier figura de personalidad puede asumir el mando automáticamente. Una vez que una figura de personaje se ha hecho cargo del mando de una unidad, permanece con ella como su jefe. Será considerado parte de la unidad para todos los propósitos, incluyendo derrotas y psicología.

A veces una figura de personalidad y una unidad estarán sujetos a efectos psicológicos diferentes (especialmente si son de razas diferentes). En dicho caso, el conjunto de la unidad, incluyendo a la figura de personaje, queda sujeto a los efectos combinados. Se asume que un jefe queda enredado en las reacciones de sus tropas, mientras que tratará en cada oportunidad de evitar o superar sus propios problemas psicológicos. En dicho caso, las pruebas de psicología se hacen sobre la característica de *calma* del jefe.

Mientras esté afectado por los resultados negativos de una prueba de psicología, una figura de personaje no puede dejar el mando de una unidad. De otra forma, una figura de personalidad puede elegir dejar el mando al principio de cualquier turno.

• PERSONALIDADES ESTANDAR

Una figura de personaje puede ser creada de diversas maneras usando el perfil básico de su raza. Desde el punto de vista del GM, la forma más simple de hacerlo es seleccionar uno de los tipos estándar de personalidades descritos a continuación: el campeón, el héroe menor y el héroe mayor. Cada uno de ellos tiene las características básicas de su raza, más los modificadores indicados. Ningún modificador puede elevar una característica por encima de 10, con excepción de *ataques* y *heridas*.

	Características de combate								Carac. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón		+1	+1	+1	+1							
Héroe menor		+2	+2	+1	+1	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+1
Héroe mayor		+3	+3	+1	+1	+2	+3	+2	+2	+2	+2	+2

Estos tipos estándar de personalidades son únicamente una simple y fácil clasificación de variaciones en las características, típicas de una figura de personalidad. Sin embargo, es un sistema especialmente conveniente cuando el GM tiene poco tiempo para preparar la batalla.

• VALORES MAXIMOS DE LAS CARACTERISTICAS

Ninguna característica, con excepción de *heridas* y *ataques* puede ser incrementada por encima de 10. Ninguna criatura puede tener una **característica de combate** que supere el valor previsto para un héroe mayor de su raza. Una criatura puede tener algunas o todas sus **características personales** incrementadas a un máximo de 10, pero debe tener poderes





psíquicos si estas características están incrementadas por encima de los niveles indicados para un héroe mayor de dicha raza.

La tabla siguiente sumariza las puntuaciones máximas posibles para un humano con poderes psíquicos:

	Características de combate								Carac. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Humano estándar	8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Máximo humanos	8	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9
Máximo psíquicos	8	6	6	4	4	3	6	3	10	10	10	10

• HEROES VARIABLES

Este es un sistema alternativo que permite a los jugadores crear sus propios héroes. Lleva un poco de tiempo el crear una personalidad de esta forma, pero es más interesante, pudiendo generar héroes individualizados. El GM decide antes de empezar la partida cuantos héroes tendrá cada bando. También decidirá cuantos **puntos de aumento** tiene cada héroe. Por ejemplo: a cada bando se le proporcionan dos héroes con 10 puntos cada uno y 1 con 15. Cada punto de aumento puede ser usado para incrementar cualquiera de las características permitidas en un punto, hasta el máximo normal permitido. Los puntos de aumento no pueden ser usados para incrementar las características de una figura por encima de su máximo teórico.

Esta tabla muestra como los diferentes tipos de personalidad estándar corresponden a un número aleatorio de puntos de aumento. Es una referencia solo (obviamente, no hay razón por la cual no puedas crear personajes con valores intermedios).

Tipo	Puntos	Puntos aleatorios
Campeón	4	1D6
Héroe menor	14	4D6
Héroe mayor	23	7D6

Un sistema alternativo es darle a cada jugador un número fijo de puntos de aumento, y permitirle crear tantas figuras de personalidades como quiera, o tantos como el GM permita. Se aplican los niveles máximos normales, pero el jugador es libre de crear un personaje extremadamente bueno, dos muy buenos, tres promedios o lo que sea. Es una buena idea que el GM estipule el máximo de personalidades permitidas a cada jugador (de otro modo el jugador puede verse tentado y crear una masa de débiles, pero impresionantes personalidades). Podemos sugerirte que el 10% de las fuerzas normales (o 1 de cada 10) sea el número máximo de personalidades para una partida grande.

En vez que el GM decida el número de puntos disponibles, esto puede ser determinado aleatoriamente por dado si lo prefieres. A cada bando se le dan 2D6, 3D6 o cualquier número de puntos que el GM desee fijar. Nosotros sugerimos 1D6 puntos por cada 20 figuras en cada bando, pero puede ser variado por el GM a su discreción.

• HEROES ALEATORIOS

En vez de permitir a los jugadores distribuir los puntos de aumento entre las características de sus héroes, es posible determinar aleatoriamente cada punto. Este es un sistema mejor para crear personalidades controladas por el GM, y pueden ser usados por el GM para crear personajes para los jugadores antes del juego.

Lanza 1D20 por cada punto de aumento y empléalo en la característica indicada. Una vez que la característica ha alcanzado su valor máximo, vuelve a tirar por cualquier duplicación.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
	1-3	4-6	7	8	9-10	11-13	14-15	16-17	18	19	20

• GENERANDO PERSONAJES PARA CAMPAÑAS

Aunque **Warhammer 40.000** tiene que ver fundamentalmente con el combate de masas, batalla y carnicería a gran escala, se ha incluido material para generar personajes que representen a los jugadores como aventureros idealistas, jóvenes e inexperimentados. Esta es la forma usual de crear personajes para escaramuzas a pequeña escala, o aventuras en la que todos los jugadores están en el mismo bando, combatiendo a oponentes controlados por el GM.

Cada jugador comienza controlando a una única figura que representa el personaje que ha elegido. Puede también controlar a tropas ordinarias bajo su mando, seguidores, empleados, etc., pero el único importante es el personaje. Para empezar, el perfil del personajé se genera con el perfil básico de esa criatura, con 1D6-2 puntos de aumento, distribuidos aleatoriamente. Los jugadores que sacan un 1 o un 2 reciben solo un perfil básico.

• MEJORANDO EL PERFIL DEL PERSONAJE EN UNA CAMPAÑA

En una campaña, la propia personalidad del jugador, su **personaje jugador**, puede incrementar una de sus características tras cada partida. Al final de una partida, el personaje recibe 1 punto de aumento que es empleado por el jugador. Ninguna característica puede ser incrementada por encima del nivel máximo permitido, que es el de **héroe mayor** de su raza. Un personaje herido durante la partida, o que el GM juzga que no merece un avance, no lo recibirá.

Esto es una forma sencilla de permitir que los héroes ganen poder e importancia. Desde luego, no puede ser comparado a los sistemas más complejos empleados en los juegos de rol como **Warhammer Juego de rol de fantasía**. Sin embargo, los GM tienen libertad de desarrollar el sistema tanto como sus necesidades lo precisen.

• PODERES PSIQUICOS

En la mayoría de las razas, los personajes tienen una posibilidad de tener poderes psíquicos. Los detalles para generar dichas habilidades están detalladas en la sección de **Psionicos**.









• PSIONICOS

El uso de poderes psíquicos está comprendido bajo el término **psionicos**. Las criaturas individuales capaces de usar dichos poderes son denominados **psíquicos** o **psíkos**. Naturalmente también hay otros incontables nombres aplicados a estas criaturas (algunos con más mofa). Dentro de la sociedad humana pueden ser llamados brujos, hechiceros, telépatas o cualquiera de esos otros incontables nombres.

• MAESTRIA PSIQUICA

Algunos psíkos son más poderosos que otros, y esto se refleja en su **maestría psíquica** o maestría, para acortar. Existen cuatro grados, cada uno corresponde a un individuo progresivamente más poderoso. Así, por ejemplo, un psíko de maestría primera es el menos poderoso, mientras que un psíko de maestría cuarta es el más poderoso.

Puede ser posible imaginar psíkos de poder incluso mayor que aquellos cubiertos por el cuarto grado de maestría (El Emperador del Imperio es un individuo de dicho rango, y muchos psíkos creen que los vacíos del hiperespacio están poblados por entidades comparables). De cualquier modo, para nuestros propósitos, los cuatro grados son suficientes.

• NIVEL PSIONICO

Cuando se usan los poderes psíquicos, el psíko se cansará. Si continúa usando sus poderes se quedará literalmente sin energía y tendrá que descansar antes de poder usar sus habilidades de nuevo. Para propósitos de juego, la energía psíquica se mide en **puntos psíquicos** o puntos-psi. El número máximo de puntos-psi que puede tener un personaje en un momento determinado es su **nivel psionico** o nivel-psi.

Esta tabla sumariza el montante típico de energía disponible por un psíko promedio de cada grado de maestría. La columna aleatoria muestra cómo puedes generar por azar un nivel-psi para un psíko de una maestría dada.

Maestría	Nivel-psi	Nivel-psi aleatorio
Maestría 1	10	3D6
Maestría 2	20	6D6
Maestría 3	30	9D6
Maestría 4	40	12D6

Según un psíko usa sus habilidades, se le van descontando puntos-psi del total hasta que no le queda ninguno.

• HABILIDADES PSIQUICAS

Existen 40 poderes o habilidades psíquicas diferentes, que se describen en esta sección. No todos los psíquicos pueden usar todos los poderes descritos, muy pocos psíquicos tienen más de 10 habilidades diferentes. El número de habilidades está limitado por la característica de *inteligencia* de la criatura, el máximo normal es 10.

Un psíko solo puede usar habilidades de un nivel igual o inferior a su propia maestría. Así, por ejemplo, un personaje con una maestría de 2 solo puede usar habilidades psíquicas de nivel 1 y 2.

• GENERANDO HABILIDADES PSIQUICAS

El número de habilidades pueden obtenerse de la tabla que va a continuación. Incluye valores típicos y un número de generación aleatoria para ser empleado en su lugar.

Maestría	Número típico	Número aleatorio
Maestría 1	3	1D6
Maestría 2	6	2D6 (máximo 10)
Maestría 3	9	3D6 (máximo 10)
Maestría 4	10	4D6 (máximo 10)

Hay varias formas de determinar habilidades para una criatura psíquica. Cuando actúa fuera del escenario, el GM decidirá por sí mismo qué habilidades tendrá el psíko. Alternativamente, puede permitirse al jugador que seleccione sus propias habilidades hasta el número indicado. La tercera forma es generar las habilidades al azar. Para determinar qué habilidades posee un psíko, lanza los dados indicados en las tablas de azar, tomando nota en un pedazo de papel. Si una habilidad sale dos veces, ignórese el resultado. Ninguna criatura puede tener más habilidades que su característica de *inteligencia*. Si, por alguna razón, la característica de *inteligencia* se reduce, sus habilidades deben reducirse hasta dicho nivel de forma aleatoria.

• TABLAS DE HABILIDADES ALEATORIAS

Las habilidades psíquicas pueden ser generadas aleatoriamente para cada nivel usando 1D10. Los niveles aleatorios pueden ser determinados usando 1D4. La determinación entre tres o dos niveles puede hacerse usando algún dado apropiado (como 1D6).

Nivel 1		Nivel 3	
1	Aura de resistencia	1	Aura de recalcitrancia
2	Curar heridas	2	Animar armas
3	Mano de martillo	3	Causar confusión
4	Inmunidad contra venenos	4	Causar miedo
5	Golpe mental	5	Destruir aura
6	Robo mental	6	Relámpago mental
7	Telequinesis I	7	Derrota
8	Telepatía I	8	Telequinesis 3
9	Teleportar I	9	Telepatía 3
10	Golpe de viento	10	Transferir aura

Nivel 2		Nivel 4	
1	Aura de protección	1	Aura de invulnerabilidad
2	Niebla ectoplásmica	2	Cambio de alineamiento
3	Trucar	3	Curar heridas
4	Rayo mental	4	Limbo
5	Reagrupar	5	Golpe mental
6	Sentir presencias	6	Estasis
7	Aplastar	7	Fuerza mental
8	Telequinesis 2	8	Telequinesis 4
9	Telepatía 2	9	Telepatía 4
10	Teleportar 2	10	Distorsión temporal

• HABILIDADES PSIQUICAS INNATAS

Todos los psíkos son sensibles a las vibraciones y auras psíquicas, y tienen ciertas habilidades a causa de esto. Estas son adicionales a las habilidades normales de su *nivel*, y no cuentan para calcular el número máximo de habilidades psíquicas del individuo. Un psíko puede emplear una de estas habilidades durante su turno y no puede usar otra habilidad a la vez. Las habilidades innatas funcionan automáticamente y no requieren el gasto de puntos-psi (además, no hay necesidad de superar ninguna prueba).

Durante mil días, el gran navío de los Adeptus Astronomica ha navegado hacia la Tierra. En sus trece cubiertas, cada una tan cavernosa como una Catedral, nuestro cargamento humano se lamenta y gime. Hay más de dos mil almas encadenadas para ser usadas: hombres, mujeres y niños, jóvenes y viejos, enfermos y sanos. Sólo los niños no saben nada. Pero yo soy un psíko como ellos y conozco su dolor. Siento las cadenas como si estuviesen en mis miembros. Conozco su destino: han sido probados y encontrados deficientes. Son demasiado vulnerables, demasiado peligrosos para vivir. Soy el guardián de los Adeptus Astronomica. Llevo almas como éstas a la mesa del Emperador.

Sentido psíquico: si un psíko toca un objeto que tiene poderes psíquicos o que haya sido afectado por poderes psíquicos, le resultará aparente. El psíko no puede percatarse de la función o propósito del poder, sino tan solo de su presencia. Un psíko es capaz de sentir si otra criatura es psíquica tocándola, como por ejemplo con un apretón de manos.

Conciencia psíquica: Un psíko que permanece totalmente inactivo por un turno entero, sin moverse, combatir o usar otros poderes psíquicos, puede tener conocimiento de la presencia y dirección aproximada de cualesquiera otros psíkos en un radio de 96 cms.

• HABILIDADES

Cada habilidad incluye la siguiente información.

Nivel	Las habilidades se dividen en 4 niveles de complejidad, equivalentes a los 4 niveles de maestría. Las habilidades de nivel 1 son más simples y requieren un gasto menor de puntos-psi; las de nivel 4 son las más duras y requieren un gasto mayor de puntos-psi.
Puntos-psi	Cuando un psíko intenta emplear sus poderes, usa energía en la forma de puntos-psi la cuantía de los cuales varía de habilidad en habilidad. Los puntos-psi se deducen del total de puntos-psi remanentes del psíko.
Descripción	Cada habilidad es diferente en sus efectos, alcances, etc.

• USANDO UNA HABILIDAD

Un psíko puede intentar usar alguna de sus habilidades durante la fase **psionica** de su turno. Si al psíko le quedan 12 o más puntos-psi, puede usar sus poderes sin realizar ninguna prueba (siempre tiene éxito). Si al psíko le quedan menos de 12 puntos, debe hacer una prueba para ver si sus poderes funcionan o no.

La prueba de éxito se realiza lanzando 2D6. Si el resultado es igual o menor que los puntos-psi que le quedan al psíko, éste puede usar su habilidad. Una puntuación superior a los puntos-psi que le restan al psíko indica que el uso de la habilidad ha fallado.

Cualquier intento de usar poderes psíquicos, tenga éxito o no, resta los puntos-psi requeridos para el uso de dicha habilidad del total que le reste al psíko.

• SALVACION PSIQUICA

Cualquier individuo que sufre un ataque psíquico puede intentar un tiro de salvación. El jugador lanza 2D6 por cada figura afectada. Si la puntuación es igual o inferior a la *resistencia mental*, la habilidad no tiene efecto. Si la puntuación supera la *resistencia mental*, la salvación no ha tenido éxito y se aplican los efectos totales de la habilidad.

• SALVAMENTO AUMENTADO

Un psíko bajo ataque psíquico puede usar puntos-psi para aumentar su tiro de salvación psíquico. Antes de hacer la tirada, el jugador debe declarar cuántos puntos-psi usa para aumentar su tiro de salvación. Cada punto-psi usado añade 1 a la *resistencia mental* del psíko con el propósito de esta tirada. Una vez realizada la tirada, la *resistencia mental* vuelve a su valor normal, y los puntos-psi usados se restan del total.

• ATAQUE REFORZADO

Un psíko que realiza un ataque psíquico puede usar puntos-psi para reducir la *resistencia mental* de su blanco. El psíko declara cuántos puntos-psi está usando, y la *resistencia mental* del blanco se reduce temporalmente en 1 por cada punto-psi gastado. Una vez que el blanco haga el preceptivo tiro de salvación, su *resistencia mental* vuelve a su valor inicial.

Cuando un ataque reforzado y un salvamento aumentado se realizan a la vez, lo mejor es que cada jugador escriba en secreto los puntos-psi que usa en cada caso.

La *resistencia mental* reducida o incrementada temporalmente durante un ataque psionico se altera *únicamente* para el computo de la tirada de salvación psíquica.

• DESCANSANDO Y RECUPERANDO PUNTOS-PSI

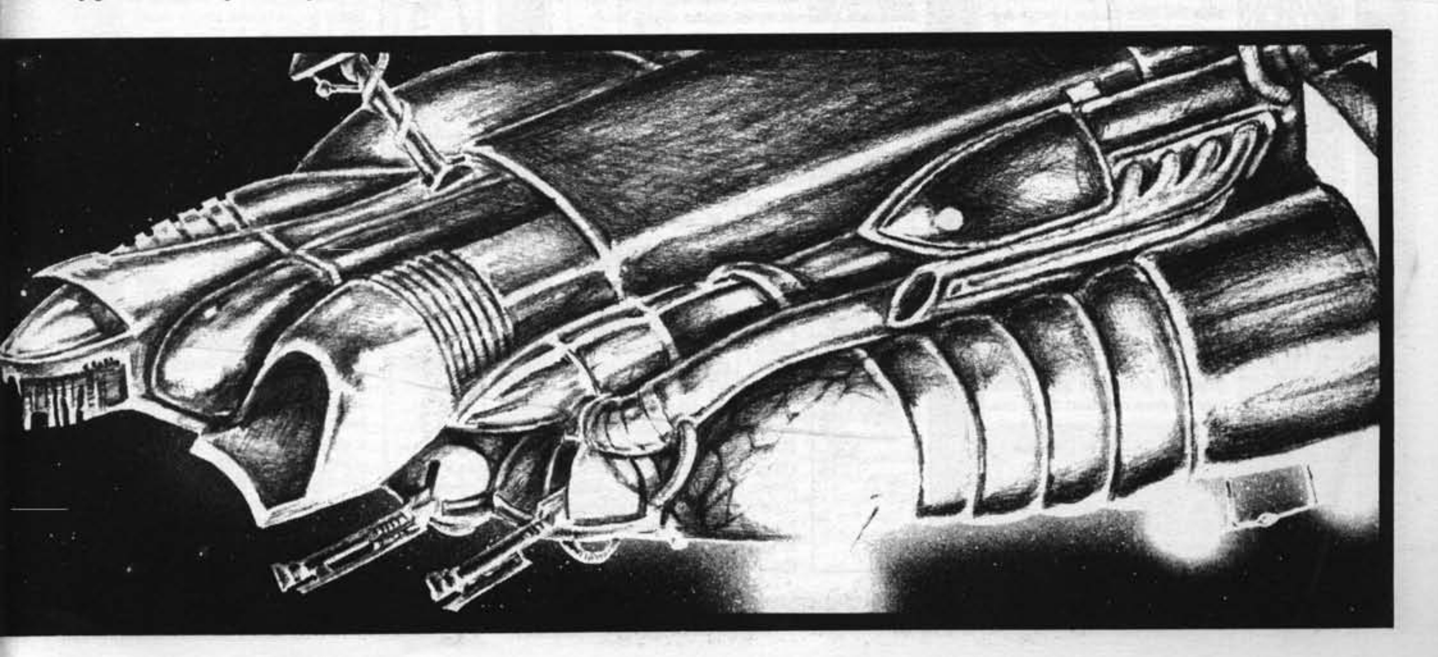
Un psíko que descansa desde el principio de su turno hasta el principio de su siguiente turno recupera 1 punto-psi. Los psíkos que están descansando deben estar totalmente inactivos: no pueden mover, luchar o incluso hablar.

• INTELIGENCIA Y HABILIDADES

Los psíkos tienen limitado el número de habilidades que pueden tener por su *inteligencia*. Ningún psíko puede tener más habilidades que *inteligencia*. Las habilidades innatas no cuentan para este total.

• INGENIERIA PSIQUICA

Un psíko saca su poder de sí mismo. El poder psíquico es inherente a muchos organismos vivos y puede ser canalizado o retenido dentro de objetos especialmente construidos. Las armas diseñadas para canalizar o reforzar los poderes psíquicos son normalmente denominadas **armas de fuerza** por **la fuerza** (un término coloquial para la energía psíquica y su uso). Un arma típica de este tipo es la **espada de fuerza**.

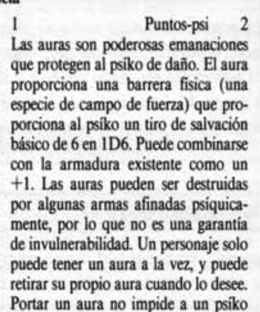


• HABILIDADES DE NIVEL 1

Aura de resistencia

Nivel 1 Puntos-psi 2

Descripción:





Las auras son poderosas emanaciones que protegen al psíko de daño. El aura proporciona una barrera física (una especie de campo de fuerza) que proporciona al psíko un tiro de salvación básico de 6 en 1D6. Puede combinarse con la armadura existente como un +1. Las auras pueden ser destruidas por algunas armas afinadas psíquicamente, por lo que no es una garantía de invulnerabilidad. Un personaje solo puede tener un aura a la vez, y puede retirar su propio aura cuando lo desee. Portar un aura no impide a un psíko usar otras habilidades.

Curar heridas

Nivel 1 Puntos-psi 3

Descripción:



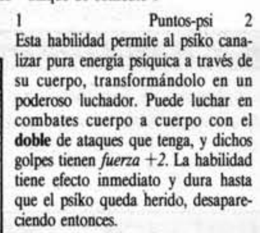
Esta habilidad puede ser usada por el psíko para sanarse a sí mismo o a otro personaje tocándole. El personaje recupera 1 *herida* cada vez. Esta habilidad **no** funciona sobre un personaje que esté sufriendo más de 1 herida.

Un psíko que intenta usar esta habilidad y falla **causa** 1 *herida* en vez de sanarla, sin ningún tipo de tiro de salvación. Esta habilidad no funciona sobre una criatura que ya esté muerta.

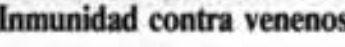
Mano de martillo - ataque de combate 1

Nivel 1 Puntos-psi 2

Descripción:



Esta habilidad permite al psíko canalizar pura energía psíquica a través de su cuerpo, transformándolo en un poderoso luchador. Puede luchar en combates cuerpo a cuerpo con el **doble** de ataques que tenga, y dichos golpes tienen *fuerza +2*. La habilidad tiene efecto inmediato y dura hasta que el psíko queda herido, desapareciendo entonces.



Inmunidad contra venenos

Nivel 1 Puntos-psi 2

Descripción:



Esta habilidad confiere al psíko el poder de transmutar venenos y otros productos químicos dañinos en sustancias inocuas. Este poder puede ser empleado sobre el psíko mismo o sobre una única criatura a menos de 6 cms. Tiene efecto inmediatamente y da al portador inmunidad completa contra venenos, venenos animales, ahogos, alucinógenos, granadas de virus y toxina, toxinas en telarañas, productos químicos de lanza-agujas y estimulantes por el resto del día.

Golpe Mental - Ataque mental 1

Nivel 1 Puntos-psi 1

Descripción:



Esta habilidad permite al personaje atacar directamente la mente de su blanco con un rayo de energía mental, ¡una especie de puñetazo psíquico! Las restricciones de blanco se aplican de igual forma que para el fuego de proyectiles normal. Un golpe mental tiene un alcance máximo de 48 cms. No hay necesidad de tirar para impactar, puesto que el golpe impacta automáticamente a su blanco con una *fuerza* de 3. Un resultado de daño causa 1D3 *heridas*. Se puede intentar un tiro de salvación psíquica, pero no se permiten tiros de salvación por armadura.

Robo mental

Nivel 1 Puntos-psi 4

Descripción:



Esta habilidad permite a un psíko penetrar en la mente de un enemigo y desconectar temporalmente todas sus funciones principales. La víctima parece un idiota esclavizado que permanece consciente de lo que pasa, pero que es incapaz de hacer nada. El blanco debe de estar a menos de 24 cms. La víctima no puede hacer mucho más que sentarse en el suelo, farfullar, gimotear y comer hierba. El efecto es solo temporal, durando 1D6 turnos del bando de la figura afectada. El dado debe ser lanzado por el GM en secreto, y el resultado no será revelado hasta que el efecto desaparezca.

Una criatura sin mente no puede autodefenderse y tiene una *HC* de 1. Se mueve por azar a media velocidad.

Telequinesis - telequinesis 1

Nivel 1 Puntos-psi 1

Descripción:

Telequinesis es el poder de mover objetos por puro poder mental. Un psíko con esta habilidad puede mover un objeto que no esté atado, a menos de 24 cms. y que pese un kilo o menos, hasta una distancia de 12 cms. Alternativamente, se puede hacer levitar al objeto o dejarlo suspendido en mitad del aire. La mayoría del equipo transportable a mano, incluyendo granadas, pesa menos de un kilo, y por medio de esta habilidad se pueden bajar palancas y presionar botones.

Telepatía - telepatía 1

Nivel 1 Puntos-psi 1

Descripción:



Esta habilidad permite al psíko establecer un contacto unidireccional momentáneo entre él y otro individuo a menos de 48 cms. Se puede dar un breve mensaje, equivalente a más o menos 10 palabras.

Teleportación - teleportar 1

Nivel 1 Puntos-psi 3

Descripción:



Un psíkó con esta habilidad puede usarla para teleportarse a una distancia de hasta 48 cms. Esto sucede inmediatamente, la figura desaparece y se rematerializa dentro de la porción psíquica del mismo turno. Los personajes no pueden teleportarse a través de muros, objetos sólidos, etc.

Golpe de viento

Nivel 1 Puntos-psi 2

Descripción:



El psíko genera un súbito y poderoso disturbio de la atmósfera al liberar un chorro de energía psíquica. El golpe de viento se considera igual que un arma de área con un radio de 4 cms., pero no tiene desviaciones; su alcance máximo es de 48 cms.

Las tropas impactadas son derribadas sobre el terreno y no pueden moverse o disparar. El efecto dura tanto como el psíko desee, siempre y cuando el personaje no use otras habilidades, se mueva o entre en combate cuerpo a cuerpo. Las tropas detrás de setos, muros, dentro de edificios o tras una cobertura de algún tipo no se ven afectadas. Si el golpe se dirige a unidades en combate cuerpo a cuerpo, ambos bandos se ven afectados: el número total de impactos de combate causado por cada bando en el próximo turno de combate se reducen a la mitad (fracciones redondeadas hacia abajo).

• HABILIDADES DE NIVEL 2

Aura de protección (aura +2)

Nivel 2 Puntos-psi 3

Descripción:



Esta es una versión aumentada del *aura de resistencia (nivel 1)*. El aura de protección opera idénticamente, excepto que el psíko recibe un tiro de salvación básico de 5 ó 6 con 1D6. Puede ser combinado con la armadura que porte como un +2.

Niebla ectoplásmica

Nivel 2 Puntos-psi 4

Descripción:



El psíko saca energía de sí mismo y la convierte en una bruma gris, fría y nubosa denominada niebla ectoplásmica. Es situada por el jugador en la forma de un círculo de 12 cms. de diámetro, en cualquier lugar de la mesa de juego. Las tropas que sean cogidas por la niebla no pueden ver desde dentro o a través de ella. Las tropas en su interior se mueven a **media velocidad**. La niebla dura 2D6 turnos. El GM debe llevar un control de hasta cuando dura la niebla (puede determinarse en secreto si se desea).

Trucar

Nivel 2 Puntos-psi 4

Descripción:



Esta es una habilidad muy general, permitiendo al personaje interferir en sistemas mecánicos, eléctricos, hidráulicos y mecanismos similares. Puede ser usado para trucar una puerta de forma que no pueda ser abierta, un arma no pueda disparar o un vehículo se vaya fuera de control. Obviamente, también puede usarse para abrir una puerta cerrada o reparar un sistema roto. Una vez usado, el blanco permanece *trucado* excepto que un psíko use la misma habilidad para invertir el proceso. La habilidad solo puede ser usada sobre un objeto a la vez, y tiene un alcance de 48 cms.

Rayo mental - ataque mental 2

Nivel 2 Puntos-psi 4

Descripción:



Esta es una versión más poderosa que el *golpe mental*. Un rayo mental permite al personaje atacar la mente de su blanco con un rayo de energía mental. Las restricciones del blanco son las mismas que para el fuego normal de proyectiles. El alcance máximo de un rayo mental es de 48 cms. No hay necesidad de tirar para impactar, puesto que el rayo impacta automáticamente a su blanco con una *fuerza* de 4. Un impacto que dañe causa 1D4 *heridas*. Se puede intentar un tiro de salvación psíquica, pero no se permiten tiros de salvación por armaduras.

Reagrupar

Nivel 2 Puntos-psi 4

Descripción:



Esta habilidad permite al psíko formar un breve lazo telepático con la mente de sus colegas, haciendo desaparecer el miedo y el pánico de las mentes de tropas derrotadas. Solo una unidad puede ser afectada. Al final del turno, cuando la unidad deba realizar su prueba de reagrupación, se reagrupa automáticamente sin necesidad de tirar el dado. No se hace ningún tiro de salvación psíquico.

Sentir presencias

Nivel 2 Puntos-psi 3

Descripción: Esta habilidad permite al psíko sentir la presencia y localización de criaturas vivas a menos de 24 cms. de sí mismo. Esta habilidad puede ser usada para localizar un blanco oculto antes de dispararle, en cuyo caso el personaje realiza la fase *psionica* fuera de secuencia (antes de disparos).



Aplastar

Nivel 2 Puntos-psi 3

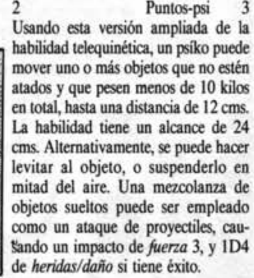
Descripción: Esta habilidad utiliza pura energía psíquica para destruir objetos materiales, como una puerta o muro. No funciona sobre una criatura viva. El psíko debe tocar la superficie a afectar. La habilidad causa un impacto de *fuerza* 10 sobre el blanco, causando 1D4 de *daño* si tiene éxito.



Telequinesis - telequinesis 2

Nivel 2 Puntos-psi 3

Descripción: Usando esta versión ampliada de la habilidad telequinética, un psíko puede mover uno o más objetos que no estén atados y que pesen menos de 10 kilos en total, hasta una distancia de 12 cms. La habilidad tiene un alcance de 24 cms. Alternativamente, se puede hacer levitar al objeto, o suspenderlo en mitad del aire. Una mezcolanza de objetos sueltos puede ser empleado como un ataque de proyectiles, causando un impacto de *fuerza* 3, y 1D4 de *heridas/daño* si tiene éxito.



Telepatía - telepatía 2

Nivel 2 Puntos-psi 3

Descripción: Esta habilidad permite al psíko establecer contacto unilateral entre él y un único individuo a menos de 48 cms. El contacto permanece abierto mientras el psíko quiera, o hasta que éste sufra un daño de *heridas*.



Teleportar - teleportar 2

Nivel 2 Puntos-psi 6

Descripción: Esta es una versión más poderosa y de más alcance que la habilidad de teleportación de primer nivel. Esto permite al psíko teleportarse hasta una distancia de un kilometro (en la realidad) en cualquier dirección. La teleportación se hace inmediatamente, con la figura desapareciendo y rematerializándose en la misma fase psiónica del turno. Es capaz de teleportarse a través de muros, objetos sólidos, etc. siempre y cuando el grosor de la materia interpuesta no sea más de un metro.



• HABILIDADES DE NIVEL 3

Arma animada

Nivel 3 Puntos-psi 6+2 por cada turno para mantenerlo

Descripción: Esta habilidad permite a un psíko pasar un poco de su poder a un objeto inanimado, como un arma. El arma, o pieza única de equipo, puede actuar ahora independientemente del psíko o de otro operario. Cuando sea necesario, se considerará que el arma tiene un perfil de *M12, HC6, HB6, F4, R6, I6,* y *A1*. El arma no solo puede disparar a sus discreción, sino también moverse, flotando en el aire si no tiene otro medio obvio de propulsión. El efecto dura hasta el principio de la fase psiónica del siguiente turno del psíko. Después del primer turno, el psíko debe gastar 2 puntos-psi adicionales para mantener el efecto hasta la parte psiónica de su siguiente turno. Este gasto no le imposibilita de usar otros poderes psíquicos a la vez.



Aura de recalcitrancia (aura +3)

Nivel 3 Puntos-psi 3

Descripción: Esta es una versión grandemente aumentada del *aura de resistencia*. Opera de la misma manera, excepto que permite al psíko un tiro de salvación básico de 4, 5 ó 6 con 1D6, pudiendo combinarse con la armadura que porte como un +3.



Causar confusión

Nivel 3 Puntos-psi 5

Descripción: Esta habilidad abre la mente de la unidad blanco a un bombardeo de datos confusos, conflictivos y destructores de pensamientos. La unidad se queda *confusa* instantáneamente, como si hubiese fallado una prueba de confusión. Cada turno subsiguiente deberá hacerse una prueba de psicología hasta que la unidad se recupere con éxito.



Causar miedo

Nivel 3 Puntos-psi 5

Descripción: El psíko induce **miedo** a una unidad de tropas a menos de 48 cms. La unidad coge miedo de **todos** sus potenciales oponentes en un cuerpo a cuerpo, y deben hacer la apropiada prueba de psicología, lo mismo carguen que sean cargados.

La unidad tiene derecho a hacer una tirada de salvación psíquica para ver si la habilidad le afecta o no.



Destruir aura

Nivel 3 Puntos-psi 4

Descripción: Esta habilidad permite al psíko hacer un ataque directo contra otro personaje que lleve un aura de niveles 1 ó 2. El alcance máximo es de 48 cms. El personaje no tiene derecho a un tiro de salvación psíquico y el aura se disipa instantáneamente. Ten presente que esta habilidad no afecta auras de un nivel mayor.



Relámpago mental - ataque mental 3

Nivel 3 Puntos-psi 6

Descripción: Esta es una versión más poderosa del *Rayo mental*. Un relámpago mental permite al personaje un ataque directo a la mente del blanco usando un rayo de energía mental. Se aplican las mismas restricciones que para el fuego normal de proyectiles. El alcance máximo de un relámpago mental es de 48 cms. No hay necesidad de tirar para impactar, el rayo impacta automáticamente a su blanco, causando un impacto con una *fuerza* de 6. El daño que puede causa 1D6 *heridas*. Se puede hacer una tirada de salvación psíquica, pero no tiro de salvación por armaduras.



Derrota

Nivel 3 Puntos-psi 6

Descripción: Esta habilidad es la inversa de la habilidad de *reagrupación*. El psíko forma un breve lazo telepático con la unidad blanco, imbuyendola con un sentimiento de miedo y pánico sin sentido. La habilidad se usa contra una unidad en conjunto. El alcance máximo es de 48 cms. La unidad quedará derrotada automáticamente si falla un tiro de salvación psíquica, como si hubiese sido derrotada en combate cuerpo a cuerpo. Esto no afecta a ninguna otra unidad de ninguna manera, incluso a aquellas que están en combate con la unidad derrotada por esta habilidad.



Transferir aura

Nivel 3 Puntos-psi 5

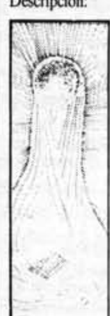
Descripción: Las auras solo pueden ser creadas por y alrededor del psíko. Sin embargo, un aura existente puede ser transferida a otro personaje a menos de 4 cms.



Telequinesis - telequinesis 3

Nivel 3 Puntos-psi 6

Descripción: Usando esta versión muy ampliada de la habilidad de telequinesis, un psíko puede mover uno o más objetos que no estén atados con un peso total aproximadamente equivalente a un vehículo pequeño. La habilidad tiene un alcance de 48 cms y la distancia movida puede ser de hasta 24 cms. Si se usa contra un vehículo pequeño en movimiento, éste debe hacer una prueba de pérdida de control. Alternativamente, el objeto puede ser dejado levitando o suspendido en medio del aire. Un grupo de objetos usado como un ataque de proyectiles produce un impacto de *fuerza* 5 y 1D6 *heridas* si causa daño.



Telepatía - telepatía 3

Nivel 3 Puntos-psi 6

Descripción: Esta habilidad permite al psíko establecer contacto telepático de ambos sentidos entre el mismo y otro individuo a menos de 48 cms. Los individuos permanecen en contacto mientras ambas partes lo deseen, pero el lazo se rompe si alguno de ellos sufre alguna *herida*.



• HABILIDADES DE NIVEL 4

Aura de invulnerabilidad (aura +4)

Nivel 4 Puntos-psi 8

Descripción: Esta es la versión más poderosa del *aura de resistencia*. Opera de la misma forma que un aura de nivel 1 excepto que proporciona al psíko una tirada de salvación básica de 3, 4, 5 ó 6 con 1D6. Puede combinarse con la armadura que lleve como una salvación de +4.



Cambiar alineamiento

Nivel 4 Puntos-psi 8

Descripción: Esta habilidad permite al psíko entrometerse en la personalidad fundamental del personaje o unidad blanco, cambiando motivaciones y lealtades. La habilidad tiene un alcance de 48 cms. El blanco puede hacer un tiro de salvación psiónico normal. Si queda afectado, el blanco cambia de bando por el resto del día, y puede ser controlado por el otro jugador como si fuese uno de sus propios personajes o unidades.



Curar heridas

Nivel 4 Puntos-psi 10 por herida

Descripción: Esta habilidad puede ser usada por el psíko para sanarse a sí mismo o a un personaje, tocándole simplemente. Se restaura 1 *herida* por cada 10 puntos-psi usados. Esta habilidad no sirve con una criatura muerta.



Limbo

Nivel 4 Puntos-psi 8

Descripción: Esta habilidad permite al psíko desprenderse de la parte física de sí mismo, convirtiendose en un fantasma. Como tal, es absorbido por el universo psíquico, incapaz de actuar o incluso de saber qué sucede en el universo *real*. El psíko permanece en este estado incorpóreo 1D6 días, después de los cuales puede rematerializarse en cualquier punto del universo. Alternativamente, puede permanecer como un fantasma, arrastrado por los vientos psíquicos mientras lo desee. El uso de esta habilidad tiene un efecto debilitador sobre el psíko. Cada vez que la use, pierde 1D6 puntos adicionales de su total de puntos-psi.



Golpe mental - Ataque mental 4

Nivel 4 Puntos-psi 10

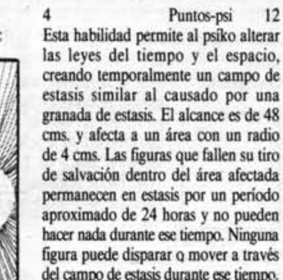
Descripción: Este es el más poderoso de todos los ataques mentales que permiten al personaje atacar directamente la mente de su blanco con un rayo de energía mental (una especie de puñetazo psíquico). Se aplican las mismas restricciones al blanco que para los disparos normales. El alcance máximo de un golpe mental es 48 cms. No hay necesidad de lanzar dados para impactar, puesto que el golpe impacta automáticamente en su blanco, causando un impacto de *fuerza* 8. Si causa daño, éste es 1D6 *heridas*. Se puede intentar un tiro de salvación psíquico, pero no hay tiro de salvación por armaduras.



Estasis (*)

Nivel 4 Puntos-psi 12

Descripción: Esta habilidad permite al psíko alterar las leyes del tiempo y el espacio, creando temporalmente un campo de estasis similar al causado por una granada de estasis. El alcance es de 48 cms. y afecta a un área con un radio de 4 cms. Las figuras que fallen su tiro de salvación dentro del área afectada permanecen en estasis por un período aproximado de 24 horas y no pueden hacer nada durante ese tiempo. Ninguna figura puede disparar o mover a través del campo de estasis durante ese tiempo.



(*) Estasis (no confundir con éxtasis) es un término médico con el que se designa a la detención automática de los fluidos en el cuerpo humano. Aquí se emplea con un significado aproximado de congelación o detención súbita (N. del T.)

Fuerza de la Mente

Nivel 4 Puntos-psi 6

Descripción: Esta habilidad canaliza la energía psíquica de la mente del psíko, permitiéndole aumentarse una de sus características personales (*Ld, Int, Cl* y *RM*) en 1. Esto **puede** elevar niveles por encima del máximo teórico de 10. El efecto dura el resto del día, y desaparece a la mañana siguiente. Esta habilidad no puede ser usada repetidamente, por lo que mientras una característica permanece aumentada, la habilidad no funciona de nuevo.



Telequinesis - telequinesis 4

Nivel 4 Puntos-psi 9

Descripción: La forma más poderosa de la habilidad de *telequinesis*. Permite al psíko mover uno o más objetos que no estén atados con un peso conjunto aproximadamente similar al de un vehículo grande (dos vehículos medianos o tres pequeños). El alcance de la habilidad es de 24 cms., y la distancia movida, hasta 24 cms. Si se usa contra vehículos en movimiento, estos deben realizar una prueba de pérdida de control. Alternativamente, el objeto puede quedar levitando, o suspendido en mitad del aire. Un grupo de objetos usado como un ataque de proyectiles hace un impacto de *fuerza* 7, y si causa daño, 1D10 *heridas*.



Telepatía - telepatía 4

Nivel 4 Puntos-psi 8

Descripción: Esta habilidad permite al psíko establecer contacto en ambos sentidos entre él y algunos o todos de los individuos a menos de 48 cms. Los individuos permanecen en contacto todo el tiempo que deseen, pero el lazo se rompe si alguno sufre alguna *herida*.



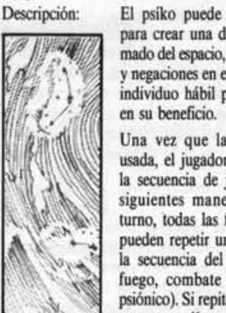


Distorsión temporal

Nivel 4 Puntos-psi 12

Descripción: El psíko puede utilizar sus poderes para crear una distorsión en el entramado del espacio, causando repeticiones y negaciones en el fluir del tiempo. Un individuo hábil puede manipular esto en su beneficio.

Una vez que la habilidad ha sido usada, el jugador psíko puede alterar la secuencia de juego de una de las siguientes maneras: al final de un turno, todas las figuras de ese bando pueden repetir una fase cualquiera de la secuencia del turno (movimiento, fuego, combate cuerpo a cuerpo o psiónico). Si repiten el combate cuerpo a cuerpo, sólo golpean las figuras del bando del psíko. Alternativamente, durante el siguiente turno del enemigo, el psíko puede decidir que todas las figuras de ese bando pierdan una parte de la secuencia. Si pierden el combate cuerpo a cuerpo el enemigo no puede lanzar golpes, aunque el propio bando del psíko lucha normalmente.





• MUTANTES

Desde el siglo veinte, la humanidad ha sufrido constantes mutaciones como consecuencia de exponerse a varios tipos de contaminación radiactiva y química que produce daños genéticos. Las guerras nucleares han devastado muchos mundos durante la *Edad Oscura de la Tecnología* y la subsiguiente *Edad de la Contienda*. Como resultado, los genes humanos son menos estables que durante la era preatómica y las mutaciones son más comunes. Las familias sin mutaciones previas pueden esperar correr un riesgo de tener descendencia mutada del 5%. Entre padres mutantes, las posibilidades superan el 90%. Estos mismos factores también afectan a los alienígenas, aunque pueden ser más o menos susceptibles a la mutación que los humanos.

La posición de los mutantes dentro del Imperio varía de mundo en mundo. En la mayoría de los mundos primitivos y medievales, son eliminados tan pronto como nacen. En la mayoría de los mundos técnicamente avanzados se les permite vivir, aunque raramente disfrutan de todos los derechos de una ciudadanía completa. En muchos mundos son segregados de la población normal, declarados fuera de la ley, o se les prohíbe vivir en ciertas áreas. Hablando en términos generales, forman una gran porción marginal de la población del Imperio. Sus insatisfacciones a veces estallan en rebelión abierta. Dichas revueltas permiten a los mutantes tomar el control ocasional de un planeta o incluso grupos de planetas por un breve plazo de tiempo. Normalmente, la represión es rápida y efectiva.

La mutación está considerada ampliamente como una marca de desviación que debe ser suprimida. Sin embargo, algunas mutaciones no son aparentemente visibles y en dichos casos, un mutante puede alcanzar una posición de prestigio social o militar. Cuando esto sucede, los individuos deben ser lo bastante poderosos como para mantener su posición, pese a su ampliamente conocida o rumoreada mutación.

• CREANDO MUTANTES

Puedes crear mutantes tomando cualquier criatura básica y añadiéndole cualquier número de las mutaciones descritas más adelante. Un número promedio de mutaciones puede obtenerse lanzando 1D3. A veces, los mutantes actúan como un grupo compacto (quizás como piratas espaciales, rebeldes o bandidos). Los planetas largamente aislados pueden desarrollar poblaciones casi totalmente mutadas. Un grupo de esas criaturas puede llevar mucho tiempo en ser generado, pero el resultado es una partida interesante e inusual.

Lanza 1D100 por cada mutación. Toma nota de las mismas. Muchas mutaciones incluyen algún tipo de modificación de *características* o reglas especiales, que deben apuntarse por el jugador que le incumba.

TABLA ALEATORIA

01	Excreción ácida	51-52	Miembros transferidos
02	Albino	53	Piernas largas
03	Alargamiento de brazos a voluntad	54	Cuello largo
04	Miembros atrofiados	55	Nariz larga
05	Picudo	56	Grandes espinas
06-07	Cara de bestia	57	Cola de maza
08	Extremidades en forma de arma	58	Hiperintelecto
09	Grandes orejas	59	Cuerpo de metal
10	Pie de pájaro	60	Descerebrado
11	Piel negra	61	Lerdo
12	Aliento de fuego	62-63	Brazos múltiples
13	Piel de brillante diseño	64	Multiplicación
14	Ojos bulbosos	65	Ojo único
15	Cuerpo flamígero	66	Parte del cuerpo hiperdesarrollada
16	Nube de moscas	67	Cabeza de alfiler
17-18	Pies de carnero	68	Cabeza puntiaguda
19	Cobardía	69	Piernas poderosas
20	Cresta	70	Cola prensátil
21	Cuerpo cristalino	71	Cuadrúpedo/bípedo
22	Emite nubes de gas venenoso	72	Regeneración rápida
23	Fuertes ruidos involuntarios	73	Garras como hojas de afeitar
24	Leonina mata de pelo	74	Cara redistribuida
25	Enormemente gordo	75	Regeneración
26	Articulaciones adicionales	76	Carne putrefacta
27	Mal de ojo	77	Piel escamosa
28	Delgadez extrema	78	Cola de escorpión
29	Ojos en prolongaciones	79	Piernas cortas
30	Piel emplumada	80	Encogimiento
31	Cara sin rasgos	81	Voz ridícula
32	Peludo	82	Andares ridículos
33	Grandes uñas	83	Cara de cráneo
34-35	Grandes cuernos	84	Cola de serpiente
36	Crecimiento	85	Escupir ácido
37	Sin cabeza	86	Sujeto a ataques
38	Apariencia repulsiva	87	Ventosas
39	Saltarín	88	Cola
40	Hedor horrible	89	Tentáculo
41	Cabezón	90-91	Tres ojos
42	Joroba	92	Salto temporal
43	Mirada hipnótica	93	Piel transparente
44	Ilusión de normalidad	94	Agilísimo
45	Invisibilidad	95	Rapidísimo
46	Piel dura como el hierro	96	Fortísimo
47	Miedo irracional	97	Piel muy verrugosa
48	Odio irracional	98	Piel de vivos colores
49	Levitación	99	Cabeza andante
50	Pérdida de miembro	100	Alas

Excreción ácida. La piel de la criatura exuda un ácido repulsivo y extremádamente potente. La criatura no se ve afectada por esta sustancia, pero cualquier otro es quemado horriblemente. Si la criatura consigue dar un golpe con éxito, la *fuerza* de dicho golpe se incrementa en +4 y el daño causado se incrementa de 1 a 1D6 *heridas* (o +1D6 y puede causar más de 1). Si se encuentra con acero u otras barreras sólidas, la criatura puede fundirlo al cabo de un tiempo (lo normal es que lleve 1 turno penetrar 10 cms. de acero endurecido o su equivalente).

Albino. La criatura es un perfecto albino, con una piel de un blanco fantasmal y brillantes ojos rojos. Estas criaturas suelen tener una visión pobre, especialmente con poca luz. Los albinos nunca tienen infravisión, incluso si su raza tiene este atributo normalmente y no pueden usar equipo de infravisión. Adicionalmente, sus ojos son especialmente sensibles a la luz y la protección fotocromática del ojo es menos efectiva de lo normal. Los tiros de salvación se cuentan siempre como 1 punto menos para representarlo. Por ejemplo, un tiro de salvación normal puede ser 5 ó 6; un albino solo se salva con 6.

Alargamiento de brazos a voluntad. La criatura tiene un complejo sistema de ligamentos y músculos en vez de los huesos de los brazos. Esta peculiar disposición permite al individuo alargar sus brazos una distancia de 1 + 2D6 cms. para poder realizar un único ataque cuerpo a cuerpo. La víctima no puede devolver el golpe. Una vez hecho el ataque, los brazos se replegan inmediatamente, y el blanco puede mover, disparar, etc., normalmente.

Miembros atrofiados. Esta mutación afecta a los miembros y/o cabeza, resultando en partes del cuerpo imperfectamente formadas y a veces sin utilidad. Lanza 1D6 para ver cuántas partes están afectadas:

1-3 : 1 parte 3-5 : 2 partes 6 : 3 partes. Lanza 1D6 para determinar cuáles son las partes afectadas.

1	Cabeza:	La criatura tiene cabeza de alfiler lerda (ver *Lerdo*).
2-4	Brazo:	Un brazo es inútil.
5-6	Pierna:	Una pierna es inútil. Una criatura con una pierna sólo puede moverse a media velocidad. Una criatura sin piernas no puede moverse.

La atrofia de miembros resulta en una pérdida general de coordinación y equilibrio. Por cada miembro perdido reduce la *iniciativa* de la criatura en 1. La pérdida de miembros es indicativa de una deficiencia mayor. Para representar esto, reduce la *resistencia* de la criatura en 1 por cada 2 miembros perdidos.

Picudo. La criatura tiene un pico similar al de un pájaro. En combate cuerpo a cuerpo, la criatura tiene un ataque de *mordisco* de fuerza normal, sin contar como ataque improvisado.

Cara de bestia. Esta mutación cambia la estructura facial de manera que parece la de una bestia. Es muy común entre mutantes humanos y de aquí ha evolucionado la subraza de los *Hombres-bestia*. Aparte de dejar a sus víctimas en un estado de fealdad repugnante, esta mutación no es dañina o benéfica.

Extremidades en forma de arma. Los brazos o miembros manipulativos normales de la criatura tienen forma de cachiporras, a veces con nódulos puntiagudos o huesos al aire libre. Aunque inútiles para sostener armas, son armas por sí mismos, por lo que la criatura nunca debe preocuparse porque cuenten como *improvisadas* en combate.

Grandes orejas. Esta mutación afecta al tejido de las orejas, que se vuelven tan hinchadas y prominentes que recuerdan las de un elefante. Es algo inconveniente (por decirlo suavemente), haciendo imposible, por ejemplo, llevar un casco. Sin embargo, el sentido del oído de la criatura se vuelve mucho más agudo, por lo que puede detectar fácilmente hasta el sonido más ligero. Esto permite que la criatura actúe como si estuviese equipado con un *bio-scanner* sensible a cualquier fuente animal.

Pies de pájaro. La criatura sufre una mutación en sus pies y estos tienen el aspecto y las uñas de un pájaro. Esto no le confiere ninguna ventaja o desventaja, pero no es atractivo.

Piel negra. Esta es una mutación anormal que afecta a la estructura de la piel. Toda la luz que llega a la piel es completamente absorbida, sin que refleje la más mínima porción de la misma. La criatura se ve solamente como una silueta negra, sin ningún detalle sobresaliente. Todo esto no afecta a la criatura de ninguna manera, aparte de hacerla totalmente invisible en la oscuridad.

Aliento de fuego. Esta terrible mutación permite a la criatura lanzar llamas. El aliento de fuego pueden ser usado en combate cuerpo a cuerpo o a distancia con un alcance máximo de 16 cms. La *fuerza* de todos los ataques es la misma del mutante. Los ataques con éxito causan 1 *herida*.

Piel de brillante diseño. La criatura tiene una piel de brillante diseño: a franjas, a topos, de dos colores, etc. Estas mutaciones son de aspecto extraño e incluso a veces atractivo, pero es solo superficial. No tiene ventajas o desventajas asociadas.

Ojos bulbosos. Este mutante tiene unos grandes, girantes ojos de rana. Aparte de la apariencia extraña, esta mutación confiere la ventaja de infravisión a aquellas criaturas que no la tuvieren.

Cuerpo flamígero. La química del cuerpo de la criatura está modificada en una forma extraña e innatural, haciendo que su piel arda constantemente. Una criatura con una mutación de esta especie es invulnerable al fuego normal y recibe sólo la mitad de daño de todas las armas con base calorífica (láser, plasma, fundidores). Las *medias heridas* se resuelven lanzando 1D6, un resultado de 1-3 indica que no hay daño, una puntuación de 4-6 es 1 *herida*. En combate cuerpo a cuerpo, el inmenso calor corporal de la criatura causa incomodidad y pánico en sus oponentes, quienes deben deducir 2 de su dado *para impactar*. Cualquier impacto que cause daño infligido por el mutante causa 1 *herida* adicional.

Nube de moscas Esta mutación es especialmente desagradable, afectando a la piel de tal forma que la carne está suelta y putrefacta. La criatura está permanentemente rodeada por un gran torbellino de moscas que vive de ese desagradable pellejo. Las moscas no sólo se nutren de esta comida semilíquida, sino que ponen sus huevos en ella y pueden verse gusanos moviéndose por debajo de la piel. Las moscas, de cualquier modo, proporcionan una ventaja; cualquier oponente en combate cuerpo a cuerpo se ve desorientado y sufre una penalización de -1 al impactar mientras las moscas vuelan en su boca y se meten en sus ojos y nariz.

Pies de carnero. Esta es otra mutación propia de Hombres-Bestia. La criatura tiene unas patas pezuñosas como las de una cabra. Adicionalmente, las piernas pueden ser lanudas y peludas e incluso toda la parte inferior del torso puede recordar al de una cabra.

Cobardía. ¡La criatura es genéticamente un gallina!. Nunca entrará por sí mismo en combate cuerpo a cuerpo y si es cargada. Huirá si le es posible.

Cresta. El mutante tiene una gran cresta como la de un pájaro. Las mutaciones de este tipo reproducen uno de los más populares cortes de pelo de los mundos-colmena, y no suele verse con desagrado.

Cuerpo cristalino. El cuerpo de la criatura parece estar hecho de una especie de cristal vivo. Es duro pero no flexible. La *resistencia* de la criatura se incrementa en +1. Al mismo tiempo sus *heridas* se reducen a un máximo de 1. Todos los tiros de salvación que haga la criatura tienen un modificador de -1. P. ej.: un tiro de salvación normal de 5 ó 6 se convierte en una salvación modificada de 6.

Emite nubes de gas venenoso. La criatura emite gases nocivos desde uno o más de sus orificios corporales. Cada nube se representa con un marcador de impacto de un radio de 4 cms. La criatura puede emitir una única nube durante cualquier turno con un resultado de 5 ó 6 en 1D6. Puede lanzar hasta 1D6 de dichas nubes en una partida. (El tamaño y frecuencia de las nubes de gas puede variar a discreción del GM : si la criatura es especialmente grande, por ejemplo). Las nubes se mueven 2D6 cms. por turno en una dirección aleatoria, o sigue el curso de algún viento cuando sea apropiado. Hay 6 tipos diferentes de gas. Tira 1D6 por cada nube según sea emitida.

1-2	Venenosa. Mata automáticamente por inhalación. Todas las figuras que sufran un impacto están muertas. Asúmase una *HC* de 3 para este y todos los subsiguientes ataques de gas.
3	Parálisis. Paraliza automática por inhalación. Todas las figuras que sufren un impacto están paralizadas y no pueden hacer nada. Se pueden recuperar sacando un 6 en 1D6 al principio del turno de la víctima.
4	Toxina. Produce náuseas y desvanecimientos. Todas las figuras que sufren un impacto restan -1 de todas las tiradas de dado hechas durante el resto de la partida.
5	Gas negro y aceitoso. No puede verse o buscar blancos a su través, incluso a aquéllos con infravisión.
6	Alucinógena. Tira por efectos de igual manera que para *gas alucinógeno*.

Fuertes ruidos involuntarios. Esta es una mutación singularmente embarazosa que afecta al sistema digestivo. Periódicamente la criatura produce un ruido inesperado, involuntario y muy fuerte. Esto sucede en cualquier turno en que se obtenga un 6 en 1D6. Si la criatura es un miembro de una unidad combatiente, sus compañeros están muy acostumbrados a sus *peculiaridades* y no se ven afectados por sus regüeldos, ventosidades, retumbos, etc. Otras criaturas a menos de 12 cms. se sobresaltan por el ruido repentino y deben restar -1 a todas las tiradas del dado hechas ese turno.

Leonina mata de pelo. La criatura porta una enorme mata de pelo similar a la de un león. Normalmente se extiende a la cabeza, que puede ser leonina con una gran cantidad de vello facial.

Enormemente gordo. Esta mutación afecta el metabolismo de la criatura de forma que ésta se vuelve enormemente gorda e hinchada. Esta mutación afecta a los Ogrynes en una cierta medida, pero su forma más extrema tiene desventajas asociadas. Los individuos ocupan el doble de espacio de lo normal (p. ej: cuentan como dos ocupantes en un vehículo). Los gorditos que quieran pasar a través de una puerta, portezuela, etc. de tamaño normal se quedan empotrados con un 4, 5 ó 6 en 1D6 y sólo pueden liberarse a sí mismos obteniendo un 6 en un D6.

Mal de ojo. Esta extraña mutación permite a la criatura hacer un ataque de *mirada* en vez del fuego normal. La mirada tiene un alcance de 8 cms. y la criatura debe tirar *para impactar* normalmente. Si es impactado por el mal de ojo, el Karma del personaje se verá seriamente disturbiado, sufriendo un modificador de -1 a todas las tiradas de dado que tenga que hacer por el resto de la partida.

Articulaciones adicionales. Esta mutación dota a los miembros de la criatura con articulaciones adicionales. Pese a que resulta un aspecto extraño, no confiere ninguna ventaja o desventaja real.

Delgadez extrema. La criatura es de una delgadez innatural, con los huesos marcándose en la piel, viéndosele las costillas como las teclas de un piano y con ojos abultados como una caricatura. Estas criaturas tienen su *fuerza* reducida en 1 (hasta un mínimo de 1) y encuentran imposible comprarse ropa de su talla en los grandes almacenes.

Ojos en prolongaciones. Esta mutación priva a la criatura de ojos normales, reemplazándoselos con ojos sobre prolongaciones como los de un cangrejo. Dichas criaturas no pueden usar el alcance normal de equipo de infravisión o fotocromático.

Piel emplumada. Esta mutación afecta a la piel de la criatura, que aparece cubierta de plumas, a veces de un diseño llamativo y puede tener membranas como vestigio de alas entre el brazo y cuerpo.

Cara sin rasgos. Esta lastimosa mutación deja a la criatura sin ningún rasgo facial. Dichas criaturas son ciegas, estando forzadas a comer y respirar a través de un orificio adicional, a veces situado en un lugar oculto o embarazoso del cuerpo.

Peludo. El cuerpo de la criatura está cubierto por un pelo largo y denso. Si ya fuese peludo por naturaleza, una criatura así mutada lo es más, con sus rasgos e incluso forma general completamente ocultos.

Grandes uñas. La criatura tiene unas uñas enormes. Son tan largas que la criatura puede usarlas en combate cuerpo a cuerpo sin contar como *armas improvisadas*.

Grandes cuernos. Esta mutación es más que común entre los hombres-bestia. Enormes cuernos puntiagudos crecen del cráneo de la criatura. Confiere la misma ventaja que las grandes uñas.

Crecimiento. Un crecimiento anormal afecta al cuerpo de la criatura de forma que es D3+1 veces más grande de lo normal. Las características se incrementan como sigue.

Crecimiento	M	HC	F	R	H	I
x2	x3		+2	+1	x1½	-1
x3	x4	-1	+3	+2	x2	-3
x4	x5	-2	+4	+3	x2½	-5

Sin cabeza. La criatura no tiene cabeza visible, todos sus órganos y funciones craneales normales están acomodadas en el torso.

Apariencia repulsiva. Esta mutación deja a la criatura en una condición tan desagradablemente nauseabunda que causa *miedo* en todas las criaturas inteligentes (*Int.* 5 ó más).

Saltarín. La criatura tiene un único y enorme pie, moviéndose por medio de brincos. Esto no afecta el movimiento más que su imposibilidad de trepar por escalas.

Hedor horrible. El metabolismo de la criatura está salvajemente distorsionado, produciendo una variedad de olores fétidos y desagradables. Lanza 2D6 para establecer el alcance del hedor en centímetros. Todas las figuras en este alcance sufren un modificador desventajoso de -1 en todas sus tiradas de dado. Los miembros de la propia unidad de la criatura son inmunes, habiéndose acostumbrado al horrible olor.

Cabezón. La criatura tiene una vasta cabeza con aspecto de globo que se balancea ridículamente en lo alto de sus deformados hombros. La *inteligencia* se incrementa en +1.

Joroba. Este mutante tiene una terrible, destacada y fea chepa en la mitad de su espalda. Aunque es un grave inconveniente para su sastre, esta mutación no afecta en ninguna manera la capacidad combativa de la criatura.

Mirada hipnótica. Este es un poder muy especial que permite a una criatura *confundir* a una figura enemiga por turno. El alcance máximo es de 24 cms. La víctima debe hacer una tirada de salvación contra su resistencia mental, necesitando sacar igual o menos que su *RM* con 2D6. Si lo falla, la figura queda *confundida* y no puede hacer nada hasta que sea soltado por el mutante. La suelta es automática una vez que el mutante se mueve a más de 24 cms. o intenta confundir a otro enemigo.

Ilusión de normalidad. Este mutante debe tener al menos 1 mutación más, pero parece perfectamente normal. La apariencia se mantiene hasta que la criatura sea tocada, cuando su verdadera forma resulta visible.

Invisibilidad. Por algún capricho de la estructura celular, este mutante aparece invisible. El GM debe tomar cuidadosa nota de la posición de la criatura en todo momento. Sólo por usar equipo, llevar cosas, etc., se podrá localizar a la criatura.

Piel dura como el hierro. La criatura tiene una piel dura, quitinosa, a veces verrugosa o escamosa. Esto le confiere un tiro de salvación básico de un D6 con 5 ó 6, o añade un +2 al tiro de salvación normal de la criatura.

Miedo irracional. Este mutante sufre un severo desorden mental que deja a la criatura sujeta a *miedo* contra una de los siguientes (lanzar un D6).

1	Cualquier criatura más grande que el mismo
2	Alienígena
3	De su propia raza
4	Criaturas que emitan ruidos o disparen armas
5	Plantas
6	*Otros mutantes*

Odio irracional. La criatura tiene un desorden mental similar al *miedo irracional*, pero manifestado como *odio*. Usa la tabla de *miedo irracional* para determinar a qué es lo que odia la criatura.

Levitación. La criatura puede levitar hasta 1 m. desde el suelo y moverse horizontalmente a su capacidad de movimiento normal.

Pérdida de miembro. La criatura pierde 1 o más miembros, con un D4.

1	Ambos brazos
2	Ambas piernas
3-4	Un brazo

Miembros transferidos. Esta es una mutación común. Las criaturas tienen sus miembros cambiados de sitio. No sólo los miembros, sino que también los rasgos faciales pueden estar afectados. Determina cuántas partes quedan afectadas con un D6.

1-4	1 parte	5	2 partes	6	D3+1 partes

Determina cuáles partes son afectadas con un D10:

1-2	Cabeza	5-7	Brazo
3	Ojos	8-0	Pierna
4	Boca		

Determina la localización de la parte transferida como sigue:

1	Cabeza	6	Ingle
2	Pecho	7	Codo
3	Espalda	8	Rodilla
4	Estómago	9	Mano
5	Cadera	10	Pie

Piernas largas. La criatura tiene unas piernas enormemente largas. Esto puede ser ventajoso en algunos casos, permitiendo a la criatura atravesar *terreno difícil* y *muy difícil* con solo la mitad de la penalización normal.

Cuello largo. La criatura tiene un cuello largo como una jirafa.

Nariz larga. Esta mutación endosa a la criatura una nariz u hocico extremadamente largo, grande o bulboso.

Grandes espinas. El cuerpo de la criatura está cubierto con largas espinas o pinchos. Cualquier oponente en cuerpo a cuerpo encuentra difícil estar cerca de la criatura y debe restar -1 a sus tiradas *para impactar*.

Cola de maza. La criatura tiene una cola, a veces terminada en una protuberancia esférica o en pinchos, parecida a la de algunos dinosaurios. Puede ser usada en combate cuerpo a cuerpo, proporcionando un *ataque* adicional con la *fuerza* básica de la criatura.

Hiperintelecto. Esta mutación dispara la *inteligencia* de la criatura a 10. Esto pasa por encima de los niveles máximos normales. El mutante puede sufrir de un abultamiento fácilmente perceptible en la zona craneana.

Cuerpo de metal. La piel de la criatura está compuesta de alguna especie de depósitos naturales de metal, haciéndola muy dura. La criatura tiene un +1 en su *resistencia* normal.

Descerebrado. Este mutante no tiene cerebro. Obedece las órdenes de cualquiera a menos de 8 cms., normalmente el más cercano, y si hay dos a igual distancia, determinarlo aleatoriamente. La criatura es además tan bruta que no sufre problemas psicológicos. Su *inteligencia* es 0.

Lerdo. La criatura es congenitamente obtusa. Su valor de *inteligencia* es el normal, pero cada vez que la criatura usa algún equipo, debe hacer unas pruebas para ver si realiza su función correctamente. Esto se realiza independientemente de lo sencillo que sea el equipo (p. ej.: pestillos de puertas, espadas, botones). La criatura es incapaz, bajo cualquier circunstancia, de abrir *Briks* de leche o envases de yoghurt.

Brazos múltiples. Esta criatura ha sido bendecida con múltiples brazos. Esto le permite utilizar armas adicionales para cuerpo a cuerpo, obteniendo *ataques* adicionales. Sin embargo, solo puede usarse un arma durante el *fuego*. Lanzar un D6.

1-4	2 brazos extra
5-6	4 brazos extra

Multiplicación. Esta extraña mutación permite a la criatura dividirse en dos o más entidades durante un tiempo limitado. Esto solo puede hacerse en momentos de tensión, por ejemplo si la criatura recibe fuego. En dichas ocasiones lanza un D6, con un resultado de 6 la criatura se divide en un D6 partes adicionales, cada una idéntica al original. Todo el equipo personal, vestimenta y armas se duplica también. Al final de un D6 turnos, la criatura se reunifica en una sola entidad en un punto equidistante a todas las partes. Mientras que una de las partes sobreviva, el mutante se restaura totalmente sano. Esto sólo puede hacerse una vez por batalla.

Ojo único. Esta mutación le da a la criatura un único y gran ojo como un cíclope. La vista no está dañada, pero todos los disparos se vuelven más difíciles y todos los disparos a más de corta distancia están sujetos a un modificador adicional de -1 **para impactar**.

Parte del cuerpo hiperdesarrollada. Lanza un D10 para determinar la parte afectada.

Resultado	Parte	Crecimiento D6		Bono (si hay alguno)
1	Brazo	1-2	x2	ninguno
		3-4	x3	+1 *fuerza*
		5-6	x4	+2 *fuerza* -1 *iniciativa*
2	Brazos	1-2	x2	+1 *fuerza*
		3-4	x3	+1 *fuerza* +1 *ataque*
		5-6	x4	+2 *fuerza* + 1 *ataque* -1 *iniciativa*
3	Pierna	1-2	x2	medio *movimiento*
		3-4	x3	-1 *habilidad con armas* y medio *movimiento*
		5-6	x4	-2 *habilidad con armas* y medio *movimiento*
4	Piernas	1-2	x2	*movimiento* incrementado por 50%
		3-4	x3	*movimiento* incrementado por 100%
		5-6	x4	*movimiento* incrementado por 150%
5	Cabeza	1-2	x2	sin efecto
		3-4	x3	-2 *iniciativa*
		5-6	x4	-4 *iniciativa*
6	Mano	1-2	x2	sin efecto
		3-4	x3	sin efecto
		5-6	x4	+1 *fuerza* -2 *iniciativa*
7	Manos	1-2	x2	sin efecto
		3-4	x3	+1 *fuerza* -1 *iniciativa*
		5-6	x4	+1 *fuerza* -2 *iniciativa*
8	Pie	1-2	x2	-1 cm. *movimiento* y -1 *iniciativa*
		3-4	x3	-2 cms. *movimiento* y -2 *iniciativa*
		5-6	x4	-4 cms. *movimiento* y -3 *iniciativa*
9	Pies	1-2	x2	-1 *iniciativa*
		3-4	x3	+ 2 cms. *movimiento* y -2 *iniciativa*
		5-6	x4	+ 3 cms. *movimiento* y -3 *iniciativa*
10	Torso	1-2	x2	+1 *fuerza*
		3-4	x3	+1 *fuerza* +1 *resistencia* - 2 cms. *movimiento*
		5-6	x4	+1 *fuerza* +1 *resistencia* +1 *herida* y medio *movimiento*

Cabeza de alfiler. La criatura tiene una cabeza diminuta casi no lo bastante grande para albergar su contrahecha y pequeña cara. La *inteligencia* está reducida en -1.

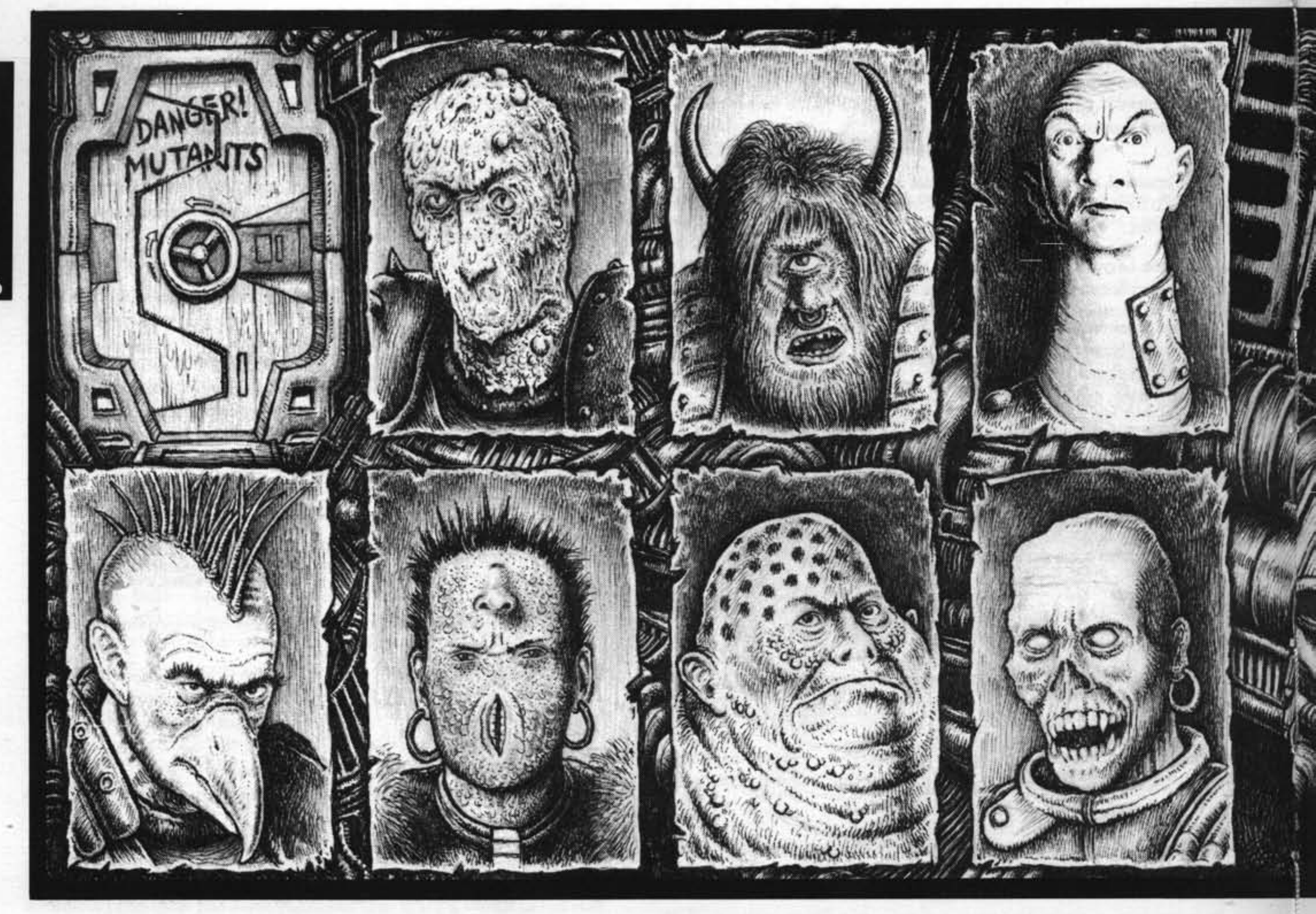
Cabeza puntiaguda. La cabeza de la criatura es tan puntiaguda que resulta difícil conseguirle un casco decente. Esto afecta a la *inteligencia*, reduciendo el factor normal de la criatura en -1.

Piernas poderosas. La criatura tiene unas hermosas piernas como un canguro y puede saltar una distancia sin obstáculos similar a su *capacidad de movimiento* normal, lo mismo vertical que horizontalmente. El movimiento normal (a base de saltitos) no está modificado.

Cola prensatil. La criatura tiene una cola móvil, que fácilmente puede portar un arma de choque adicional.

Cuadrúpedo/bípedo. Si la criatura es normalmente bípeda, se convierte en cuadrúpeda, perdiendo el uso de sus brazos. Si es normalmente cuadrúpeda, se vuelve bípeda, ganando el uso de brazos.

Regeneración rápida. Esta es una mutación muy útil que afecta a las funciones metabólicas de la criatura y le permite sanarse a sí misma. Solo puede ser usada por cria-



turas con más de 1 *herida* en su perfil. Una criatura que recibe un daño de heridas recupera automáticamente 1 *herida* por turno hasta que vuelve a alcanzar su total normal. Esta habilidad no puede ser usada una vez que la criatura ha perdido todas sus *heridas*; en dicho caso el individuo ha muerto y no puede regenerar.

Garras como hojas de afeitar. La criatura tiene garras aceradas que pueden ser usadas en combate cuerpo a cuerpo en vez de otra arma. El mutante no cuenta nunca como usando *armamento improvisado* en cuerpo a cuerpo.

Cara redistribuida. Todos los rasgos de la criatura se han mezclado: los ojos pueden estar debajo de la boca, la nariz en la frente, la boca dispuesta verticalmente, etc.

Regeneración. Esta es una mutación similar a *regeneración rápida*, aunque no tan efectiva. Solo afecta a criaturas con varias *heridas* de la misma forma que *regeneración rápida*. Si el mutante sufre daño de heridas, pero al menos le queda 1 *herida* todavía, puede intentar regenerar 1 *herida* al principio de su turno. Láncese un D6; si se obtiene un 5 ó 6, se recupera una *herida*, con cualquier otro resultado no hay cambio pero puede intentarlo de nuevo el próximo turno. Este poder no puede ser usado por una criatura con cero *heridas*; una criatura así está muerta y más allá de toda regeneración.

Carne putrefacta. Esta mutación hace que la carne de la criatura se corrompa de forma visible. Esta es una visión enfermante y la criatura huele horriblemente también. Pierde dedos de manos y pies, la cara es difícilmente reconocible y se puede ver a los órganos internos a través de roturas en la debilitada carne. El mutante sufre -1 *iniciativa*, -1 *fuerza* y -1 *resistencia*.

Piel escamosa. La piel de la criatura está cubierta de escamas como la de un reptil. Con una tirada de 4, 5 ó 6 en un D6, puede ser tan dura que incrementa su *resistencia* en +1.

Cola de escorpión. La criatura tiene una cola como la de un escorpión, equipada con un aguijón espinoso. Su uso en combate proporciona un *ataque* extra con una *fuerza* de 1 punto superior a la *fuerza* normal de la criatura.

Piernas cortas. Las piernas de la criatura son sorprendente e improbablemente cortas. Todos los terrenos *difíciles* y *muy difíciles* le cuestan como una dificultad del doble para este mutante.

Encogimiento. La criatura es un ser encogido, pequeño y arrugado. Para determinar la extensión del empequeñecimiento, lanza un D3 +1, el total resultante es la fracción del tamaño normal de la criatura; p. ej.: 2:1/2, 3:1/3, 4:1/4. Consulta la tabla para efectos adicionales. Ninguna característica puede quedar por debajo de 1.

Tamaño	Movimiento	Fuerza	Resistencia	Heridas	Iniciativa
1/2	-1/2	-1			+1
1/3	-1	-1	-1	-1	+2
1/4	-1 1/2	-2	-1	-2	+3

Voz ridícula. El mutante habla con un rechino, gangueo, trompeteo, graznido u otro ruido similar.

Andares ridículos. Un amaneramiento extremo en la técnica ambulatoria de la criatura le dota de un paso ridículo.

Cara de cráneo. La criatura tiene una cabeza en la forma de un cráneo.

Cola de serpiente. Este mutante tiene una cola que termina en la cabeza de una serpiente. Con esta cola la criatura puede hacer un ataque adicional en cuerpo a cuerpo con la *fuerza* normal de la criatura.

Escupir ácido. Esta mutación inusual permite a la criatura escupir ácido corrosivo. Puede ser usada en combate cuerpo a cuerpo como un *ataque* adicional con una *fuerza* de +2 a la fuerza normal de la criatura, y con un modificador al tiro de salvación de -2.

Sujeto a ataques. La criatura está sujeta a ataques producidos por la tensión. Cuan-



do es cargada; la criatura debe hacer una prueba contra su *calma*. Lanza 2D6 : si la puntuación es igual o menor que su *calma*, la prueba ha sido superada. Si la puntuación es mayor que la *calma*, la prueba ha sido fallida y la criatura cae bajo un ataque convulsivo que la deja completamente inútil. Esto dura hasta que se obtenga un 6 sobre un D6 al principio de un turno subsiguiente.

Ventosas. Los miembros y cuerpo de la criatura están totalmente cubiertos con poderosas ventosas. El mutante puede usar estas ventosas en combate para quedar pegado a su oponente, lo que consigue automáticamente cuando logra un impacto (cause o no daño). Una vez que la criatura está pegada, dobla su número de *ataques* mientras que su oponente no puede hacer ningún ataque. Un oponente «pegado» puede intentar escapar obteniendo una tirada de dado equivalente a un «impacto» normal en combate y se considerará libre desde el principio de la siguiente fase en el combate.

Cola. El mutante tiene una cola larga.

Tentáculos. En lugar de brazos, esta criatura tiene unos largos tentáculos sinuosos. Funcionan de la misma forma que órganos manipuladores.

Tres ojos. Esta mutación común le da al mutante tres ojos. Esto le hace muy difícil comprarse gafas, pero no da otra diferencia.

Salto temporal. Esta mutación inusual le da a la criatura la habilidad de saltar literalmente fuera del tiempo durante un breve período. Al principio de cualquiera de sus turnos, el mutante puede desaparecer del tablero : el individuo ha saltado en el tiempo y reaparecerá en la misma posición D6 turnos después. El mutante tiene un cierto grado de control sobre el tiempo que ha saltado, y así puede añadir o restar 1 a la tirada del dado (esta tirada debe mantenerse en secreto por razones obvias).

Piel transparente. Esta mutación claramente molesta deja a la piel de la criatura y mucha de su mucosa orgánica completamente transparente. Los órganos internos pueden ser vistos claramente, pulsando y palpitando, ¡realmente desconcertante!

Agilísimo. La criatura es sorprendentemente rápida y ágil. Tiene un +2 en *ataques* y puede añadir un +1 a cualquier tiro de salvación, reflejando así su movilidad adicional.

Rapidísimo. Esta criatura puede realizar acciones a velocidad increíble (desenfundar armas, moverse, atarse los cordones de los zapatos, etc.). Para cualquier observador, la criatura aparece como un borrón que se mueve demasiado rápido para que el ojo le siga. La criatura se mueve cuatro veces más rápido de lo normal (*movimiento* x 4) y puede golpear cuatro veces más (*ataques* x 4). Además, todas las acciones pueden ser hechas cuatro veces más rápidas de lo normal. Un arma de carga lenta puede moverse y disparar con una penalización de -1/4 de movimiento. Los procesos psiónicos y de pensamiento no se aceleran.

Fortísimo. La criatura es fabulosamente fuerte para su tipo racial. Añade +D4 puntos en su característica de *fuerza*. Dichas criaturas son grandes y bien musculadas, con torsos protuberantes y anchas manos poderosas. Las criaturas con un +3 o más añaden 1 automáticamente a su *resistencia*.

Piel muy verrugosa. Esta mutación afecta a la piel de la criatura, que queda cubierta con verrugas grandes y feas.

Piel de varios colores. Esto afecta a la pigmentación de la piel. No sólo la piel puede estar coloreada en cualquier número de colores vívidos e inusuales, sino que también puede ser a franjas, topos o con un diseño elegante.

Cabeza andante. Esta mutación convierte a la criatura en una sencilla cabeza andante, con piernas y brazos que nacen directamente de su cráneo hiperdesarrollado.

Alas. La criatura adquiere un par de alas que pueden ser usadas para volar. Pueden estar emplumadas, o tener forma similar a la de un murciélago o reptiloide. Las criaturas con alas pueden levitar, por lo que no tienen velocidad mínima. Su velocidad máxima de vuelo se determina por medio de 4x4D4 cms. La ac/dec. es siempre 1/4 de su velocidad máxima de vuelo. La proporción de radio de giro es siempre 1.

COSTE EN PUNTOS

Muchos jugadores pueden encontrar difícil tener una tercera persona que actúe como GM y, forzados a actuar sin él, deben depender de su honestidad y conocimiento de las reglas para jugar una partida. Aunque es sencillo para dos jugadores manejar los mecanismos de lucha de una batalla, diseñar un escenario es siempre truculento. En una partida normal, es el GM quien determina los bandos, puesto que sólo el GM conoce totalmente las capacidades y objetivos de los oponentes, y además cualquier obstáculo especial, problemas y otras situaciones del escenario. Sin un GM, ¿cómo se aseguran los jugadores que ambos bandos son equitativos? La respuesta obvia es usar un sistema de puntos. Cada criatura, arma y pieza de equipo tiene un valor en puntos. Cuando dos oponentes se encuentran, es posible que cada bando se componga de un equipo de tropas de igual valor.

EL SISTEMA DE PUNTOS

El coste en puntos de una criatura se obtiene de su *perfil*. El valor en puntos de todas las criaturas se incluye en la sección de *La Edad del Imperio*. El perfil humano que se incluye después se considera el promedio y se le da un valor básico de 5 puntos. Los valores de otras criaturas se realizan en función de éste.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Para calcular el coste de otra criatura, considera cada característica por turno. Por cada punto de una característica por encima del nivel base, añade el modificador que aquí se indica. Por cada punto por debajo del nivel, resta el mismo modificador.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
1/8	1/2	1/4	1	1	4	1/4	4	1/4	1/4	1/4	1/4

Por ejemplo, un Squat tiene el perfil siguiente y tiene un valor en puntos modificado como se indica.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
6	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9
-2/8	+1/2			+1		-1/4		+1/2		+1/2	+1/2

Total 5 - 2/8 + 1/2 + 1 - 1/4 + 1/2 + 1/2 + 1/2 = 7 1/2 puntos.

Valor en puntos mínimo: El valor en puntos mínimo para criaturas es 1.

Valor en puntos máximo: No hay valor máximo.

MODIFICADORES AL VALOR EN PUNTOS

Los valores calculados según el sistema anterior tienden a infravalorar a las criaturas más grandes. Para compensar esto, hay un modificador aplicable a las criaturas cuyo coste en puntos sea más grande que 10. Esto se hace antes de añadir armas, equipo u otros factores. Primero, redondea el coste hacia el número completo inmediatamente superior. Luego se aplica el multiplicador siguiente.

Valor calculado	Multiplicar por	Valor calculado	Multiplicar por
11-15	1 1/2	61-70	7
16-20	2	71-80	8
21-30	3	81-90	9
31-40	4	91-100	10
41-50	5	por cada +1	+1
51-60	6		

El resultado da el valor real en puntos de la criatura, sin incluir armas, equipo, armadura, vehículos o montura.

Las criaturas voladoras están sujetas a un coste extra de +5 del total (o +10% del total incluyendo modificadores, lo que sea mayor). Redondea las fracciones del bono de vuelo hacia abajo para dar un número completo.

Las criaturas cavadoras como Tuneladores están sujetas al mismo modificador que las criaturas voladoras.

Las criaturas con tiros de salvación similares a armaduras, pero que tienen en cuenta pieles de cuerno, etc. tienen un coste adicional de +1/2 punto por cada punto en el dado, antes de aplicar modificadores. Así, un tiro de salvación de 5 ó 6 es un +1, por ejemplo.

Criaturas de monta/tiro, como caballos, tienen un valor mínimo de 5 ptos.

ARMAS

El coste en puntos básico incluye una única arma de combate cuerpo a cuerpo sin alcance. Usualmente será una espada, cuchillo de combate, garrote, una bayoneta u otro arma similar. No puede ser una pistola o cualquier arma que pueda alcanzar a distancia. Otras armas, incluyendo pequeñas armas de combate cuerpo a cuerpo, cuestan puntos adicionales. Los valores en puntos están incluidos a continuación.

	Arma	Coste en puntos
Básica	**Auto-rifle**	**1 1/2**
	Rifle Bolter	**2**
	Arco	**1/2**
	Ballesta	**1**
	Lanzallamas	**2**
	Fusil de gravedad	**2**
	Pistola-arco	**1/2**
	Lasrifle	**1 1/2**
	Rifle fundidor	**7**
	Mosquete	**1**
	Lanzaagujas	**1**
	Fusil de plasma	**5 1/2**
	Escopeta	**1**
	Catapulta shuriken	**2**
	Honda	**1/2**
Cuerpo a cuerpo	**Pistola antigua**	**1/2**
	Autopistola	**1**
	Pistola bolter	**1 1/2**
	Espada mecánica	**1 1/2**
	Accesorio de combate	**1/2**
	Bastón de fuerza	**40**
	Espada de fuerza	**40**
	Arma con asta	**1/2**
	Lanzallamas de mano	**1/2**
	Dedo Jokaero	**50**
	Laspistola	**1/2**
	Pistola lanzaagujas	**1/2**
	Neurodisruptor	**5**
	Pistola de plasma	**4 1/2**
	Hacha de potencia	**6**
	Guante de potencia	**15**
	Espada de potencia	**7**
	Escopeta recortada	**1/2**
	Pistola-hierro	**1/2**
	Espada	**1/2**
	Pistola telaraña	**2**
Pesada	**Autocañón**	**35**
	Convertidor de partículas	**50**
	Cañón distorsionador	**40**
	Lanzagranadas	**15**
	Bolter pesado	**15**
	Fusil de plasma pesado	**50**
	Lanzahierros pesado	**10**
	Entelarañador pesado	**20**
	Lascañón	**45**
	Lanzamisiles	**30**
	Multilaser	**40**
	MultiFundidor	**50**

Muy pesada	Laser defensivo	250
	Macrocañón	100
	Cañón de plasma	200
Granadas/proyectiles artilleros (•)	Defoliante	1/2
	Cegadora	1
	Ahogadora	1/2
	Rompedora (normal)	2
	Rompedora (poderosa)	4
	Fragmentación	1
	Alucinógena	2
	Desarregladora	4
	Adormecedora	1/2
	Bomba fundidora	4
	Fotón	1
	Plasma (1)	1
	Anulapsikos (1)	10
	Radiactiva	4
	Gas asustador	1
	Humo	1/2
	Estasis	4
	Atontadora	1/2
	Emborrachadora	1
	Gas tóxico	1/2
	Virus (4)	4
	Torbellino (1)	25
Minas	1 mina individual cuesta lo mismo que una granada del mismo tipo. Coste doble para un área de 4 x 4 cms.	
Apoyo	Bomba de barrera (1)	250
	Bomba de bioalambre (1)	85
	Baliza disruptora (1)	35
	Holográficas (1)	10
	Baliza señalizadora (1)	20
	Misilmina (1)	50 = 10 x coste mina
	Misil (1)	50 = (coste granada x tamaño)
	Bengala (1)	10
	Bomba de plasma (1)	500
	Misil fragmentario (1)	50=(coste granada x 6)

(•) Excepto para aquellas granadas y proyectiles de artillería marcados con un número, el coste permite comprar tal cantidad que no es preciso llevar un control de su uso durante una partida normal. Estas granadas y proyectiles son muy menudas comparadas con sus equivalentes actuales, por lo que un soldado puede llevar fácilmente 20 ó 30 sin hacer un esfuerzo mayor que el de llevar una granada o proyectil del siglo XX. Aquellos proyectiles/granadas marcados con un número son más caras, grandes o solo disponibles en cantidades limitadas, el número indica el total de ellos que se obtiene con los puntos marcados. Debe llevarse un control de los elementos usados de estos proyectiles.

• EQUIPO

El coste del equipo también debe ser añadido al valor básico.

Elemento	Coste en puntos
Autosentidos	1/2
Autosistemas	10 cada
Bioscanner	5
Bombot	5
Aparatos respiración	
Branquias artificiales	1
Filtros*	1/2
Branquias	5
Máscaras	1/2
Respiradores	1/2
Camaleonina	1/2
Comunicador	1/2
Asiento eyector (vehículos)	5
Proyectores oculares	
Visores	1/2
Lentillas	1
Gotas	1/2
Inyecciones	5
Cohetes de vuelo	4
Frenetizador (dosis)	1/2
Paracaídas gravitacional	1
Apuntador	5
Teleportador de regreso	20
Zarcillos sensores	25
Inmunizador (dosis)	1
Infra-visión/Quirúrgica	30
Visor	1
Lentillas	1/2
Mochila de salto	2
Cortador laser	35
Medi-equipo	5
Sustancias para lanzaagujas	1
Para-ala	1
Generador de campos de fase	50
Droga polimórfica (dosis)	15
Interrogador	7
Tablero de potencia	3
Bóveda de potencia (vehículo)	5
Generador de campo de potencia (por radio de 2 cms.)	10
Contador geiger	3
Traje anti-radiación	2
Traje estanco	1
Estimulante (dosis)	1
Anti-atontadores (dosis)	1/2
Sinte-piel (cada uso)	100
Sustentador	2
Telaraña anestésica	5
Disolvente telarañas (cada uso)	1

• ARMADURA

Caparazón	1 1/2
Campo de conversión	3
Cota de malla	1/2
Campo de desplazamiento	2
Flak	1/2
Armadura de red	1
Chapa	1
Armadura de potencia	6
Campo refractario	1 1/2
Escudo	1/2
Campo estático	25

• BIONICOS

Brazo (cada)	30
Oídos	30
Ojos	30
Si tiene apuntador	+ 10
Si tiene bioscanner	+ 10
Si tiene scanner de energía	+ 10
Piernas	30
Pulmones	50

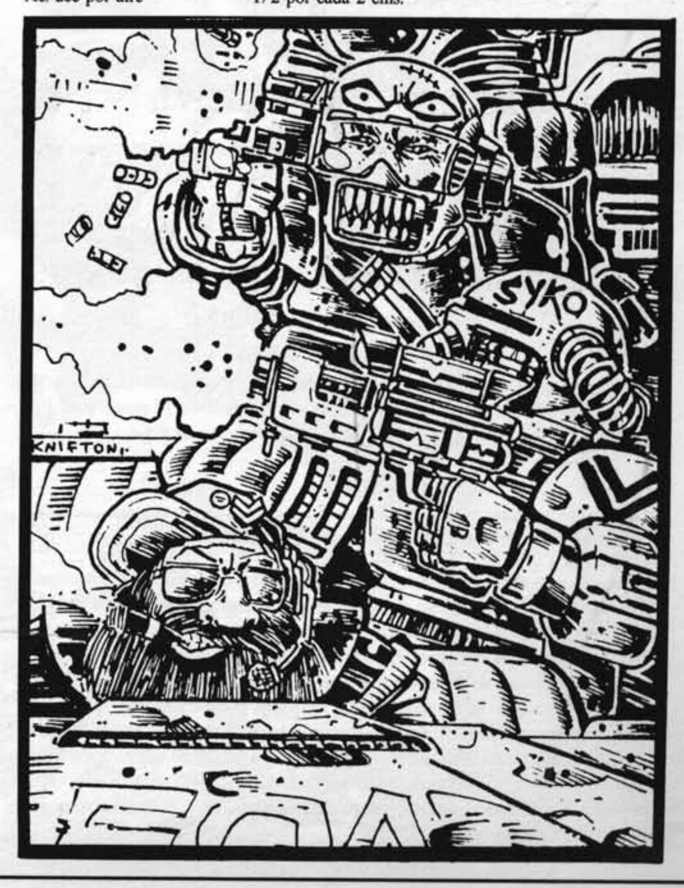
• DREADNOUGHTS Y VEHICULOS

Los puntos por dreadnoughts y vehículos se calculan con el perfil básico más el equipo y armamento añadido. Los puntos para los dreadnoughts se calculan igual que para las criaturas, añadiendo:

Por armadura dreadnought	+ 25

Los puntos por vehículos se calculan así:

Velocidad máxima por tierra	1/4 por cada 2 cms.
Factor de ac/dec	1/2 por cada 2 cms.
Velocidad máxima por aire	1 por cada 2 cms.
Velocidad mínima por aire	-1 por cada 2 cms.
Ac/dec por aire	1/2 por cada 2 cms.



Proporción de radio de giro	1	+ 10
	2	+ 5
	4	+ 2
Capacidad		x2
Resistencia		x3
Daño		x5
Tiro de salvación		10 por cada punto (p. ej.: 5 ó 6 : 20)

Ejemplo: una moto Vincent «Sombra negra» sin conductor, armas o equipo se calcula como sigue:

TIERRA		AIRE									
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG	Cp	R	D	Sv	Eq	A
64	**32**				**1**	**1**	**5**	**1**	**5**	**2**	**2**
+8	**+8**				**+10**	**+2**	**+15**	**+5**	**+20**		

Total   8 + 8 + 10 + 2 + 15 + 5 + 20 = 68 + equipo/armas

• ROBOTS

Los puntos que cuesta un robot se calculan sobre su perfil individual y cualquier armamento que lleve, como si fuese una criatura viva. La mayoría de los robots tienen su propio tiro de salvación incluido al coste de +1/2 cada punto de la tirada antes de aplicar modificadores (p. ej.: 6 es + 1/2).

• PSIONICOS

Los puntos que cuestan las criaturas psíquicas se calculan igual que para otras tropas y luego se modifican según su nivel de maestría psíquica, nivel-psi y el número de habilidades que tenga.

Cada nivel de maestría psíquica	10
Cada punto de nivel-psi	1
Cada habilidad de nivel 1	5
Cada habilidad de nivel 2	10
Cada habilidad de nivel 3	20
Cada habilidad de nivel 4	40

Ejemplo: un psiko básico con un perfil humano normal y una maestría psíquica de 1, con un nivel-psi de 12 y 3 habilidades se calcula así:

Humano básico	*5*
Maestría psíquica de 1	*10*
Nivel-psi de 12	*12*
3 habilidades de nivel 1	*15*
Total	*42*

Una criatura que tenga habilidades psíquicas que no estén expresadas en términos de niveles y puntos (como el Psiconeuein) tienen que pagar un bono de +5 puntos o del 10% del coste total (lo que sea mayor) redondeando las fracciones hacia abajo.

• USANDO EL COSTE EN PUNTOS

El coste en puntos ha sido incluido como una alternativa a la experiencia e inteligente consideración del GM. Si no tienes un GM, el sistema de puntos te proporciona una base para lo que debe ser un juego igualado. Además, si el GM es nuevo con el reglamento de **Warhammer 40.000,** el sistema de puntos le ayudará en la selección de bandos. De todos modos, el sistema de puntos no garantiza (obviamente no puede) el que todos los juegos salgan igualados. Hay muchos efectos especiales y vulnerabilidades que ningún sistema de puntos puede contemplar. El mejor método de disponer una partida es que el GM diseñe su escenario y luego piense cuidadosamente en las fuerzas que participen. Esto es fácil de hacer en cuanto hayas jugado a **Warhammer 40.000** unas cuantas veces, capacitando al GM para producir un resultado más igualado, justo y satisfactorio que cualquier sistema basado en puntos.

• PUNTOS BASICOS PARA CRIATURAS COMUNES

Esta tabla sumariza el coste en puntos para las criaturas descritas en las reglas. Los puntos adicionales por equipo, etc. deben sumarse:

Criatura	Básico	Campeón	Héroe Menor	Héroe Mayor
Humano	5	7	36	84
Marine humano	8	9	69	124
Hombre-bestia	6	8	38	87
Mediano	$2\frac{3}{4}$	$4\frac{3}{4}$	18	78
Ogryn	21	32	124	210
Squat	$7\frac{1}{2}$	$9\frac{1}{2}$	63	90
Eldar	8	10	63	124
Orko	$5\frac{1}{4}$	$7\frac{1}{4}$	38	69
Gretchin	$2\frac{1}{4}$	$4\frac{1}{4}$	32	78
Slann	7	9	40	87
Jokaero	$4\frac{1}{4}$	$6\frac{1}{4}$	34	78
Tiránida	32	36	152	235
Zoat	75	81	152	235

Sabueso astral	**$24\frac{1}{2}$**
Esclavizador	**69**
Psiconeuein (adulto)	**83**
Psiconeuein (larva)	**3**
Vampiro	**124+ptos. por poderes psíquicos**
Ambull	**78**
Brincador	**$8\frac{1}{4}$**
Almeja de arena carnivora	**1**
Diablo de Catachan (pequeño)	**144**
Diablo de Catachan (mediano)	**348**
Diablo de Catachan (grande)	**600 - macho 747**
Comecaras de Catachan	**1**
Tunelador	**1**
Crotálido	**63**
Orchilla Cthlleano	**128**
Genestealer	**38**
Grox	**78**
Gyrinx	**$8\frac{3}{4}$**
Caballo (monta)	**5**
Caballo (tiro)	**5**
Gusano látigo	**1**
Dinosaurio (pequeño)	**34**
Dinosaurio (mediano)	**84**
Dinosaurio (grande)	**152**
Ferrobestia	**34**
Insectoide gigante (pequeño)	**$5\frac{1}{2}$**
Insectoide pequeño (mediano)	**32**
Insectoide pequeño (grande)	**73**
Araña gigante (pequeña)	**9**
Araña pequeña (mediana)	**40**
Araña pequeña (grande)	**90**
Mímicos	**$1\frac{1}{4}$**
Ptero-ardilla	**$2\frac{1}{4}$**
Alas de cuchilla	**$3\frac{1}{2}$**
Destripapez	**$2\frac{1}{4}$**
Gusano solar	**66**
Enjambre (10 figuras)	**120**



LA BATALLA EN LA GRANJA

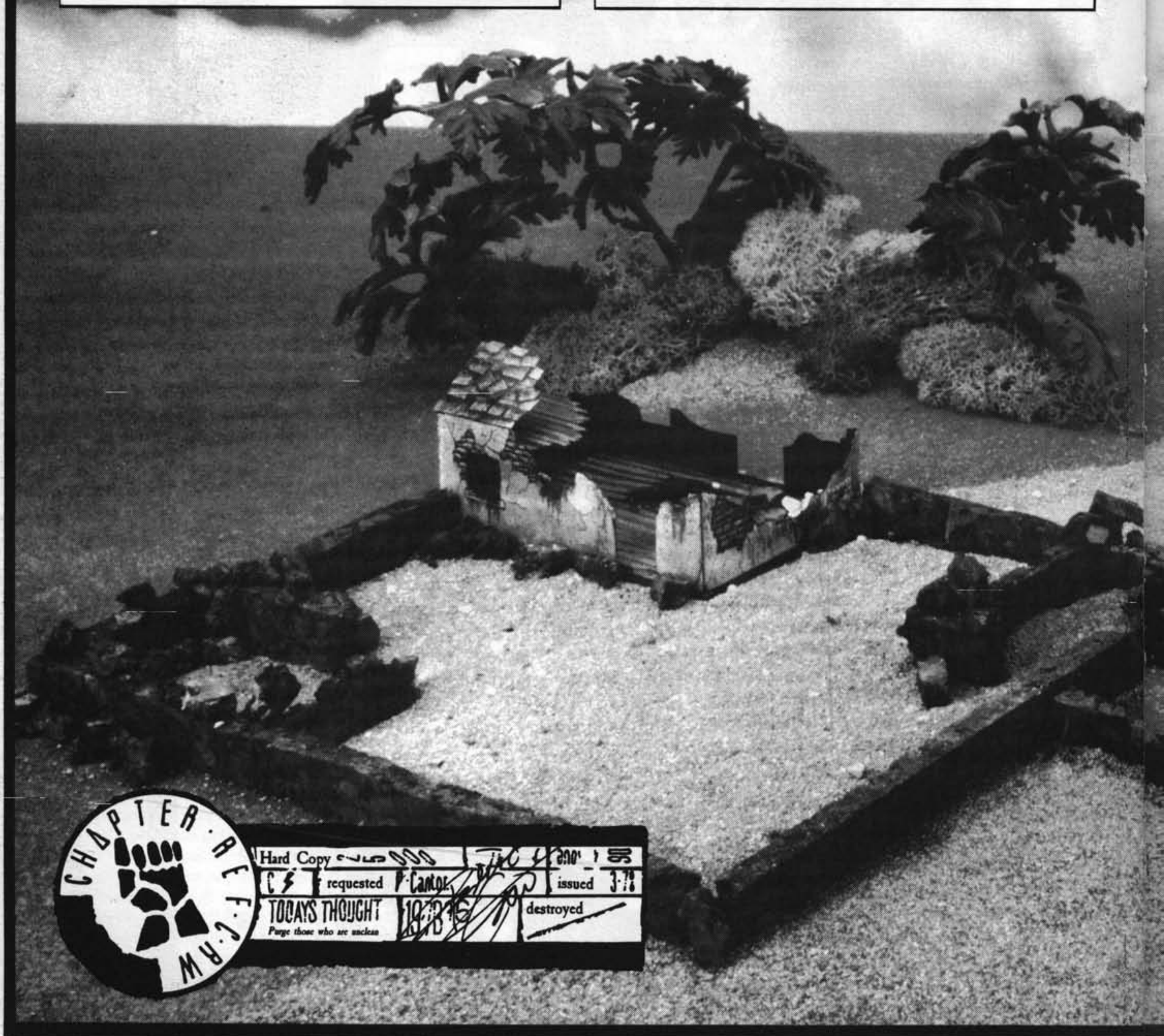
• ESCENARIO - LA BATALLA EN LA GRANJA

La batalla en la granja es un encuentro típico entre un grupo de Orkos y una fuerza de Marines del Espacio. La batalla ha sido diseñada para introducir a jugadores y master en **Warhammer 40.000** y puede resolverse fácilmente en una sola tarde. Necesitarás una persona que actúe como GM y dos jugadores, uno que llevará a los Orkos y el otro a los Marines espaciales. Además de una mesa o espacio similar, necesitarás algunos materiales escénicos y figuras. El escenario puede improvisarse usando libros si lo deseas, pudiendo usar las fichas que incluimos en vez de figuras. Estas fichas han sido impresas en el libro, y mejor que cortar tu copia de **Warhammer 40.000** te sugerimos que fotocopies la página y pegues esa hoja sobre cartulina. Así podrás hacer tantas fichas como desees, y podrás reemplazarlas o hacer más al disponer siempre de un original.

Al igual que todas las batallas, ésta tiene una historia. Similarmente, cada partida debe tener un guión o trama; el final del mismo dependerá del resultado del combate. La historia y todos los detalles del juego se denominan *escenario*.

• LA INFORMACION DE LOS JUGADORES

Antes de cada partida, el master debe preparar la información por escrito para cada jugador y para sí mismo. La información de cada jugador debe incluir todo lo que debe conocer como si él fuese físicamente el comandante, así que todo lo que el GM necesita es dar a cada jugador su propia hoja de información y hacérsela leer. Esta hoja debe tener una descripción del trasfondo del escenario, una explicación de la situación representada por la batalla, perfiles de las tropas del jugador, detalles de armas, equipos y objetivos en la partida. Tener toda esta información escrita permite al jugador tener un conocimiento exacto de su fuerzas, y hace innecesario que el GM deba explicar detalles importantes. Además, hace más fácil para cada jugador mantener secretas sus características y objetivos (por lo que es importante que cada jugador solo lea su propia hoja). A veces el GM necesitará discutir un detalle con el jugador, o el jugador puede desear una aclaración. En tal caso, el GM y el jugador deberán hacerlo fuera de la habitación para evitar «dar» información al contrario. Otra característica útil de la información escrita es que puede usarse para recordar detalles durante el juego y tener referencias sobre la batalla a posteriori. Si los jugadores o el GM conservan un archivo de hojas de información, mantendrán un interesante recordatorio de cada batalla para ulteriores referencias.

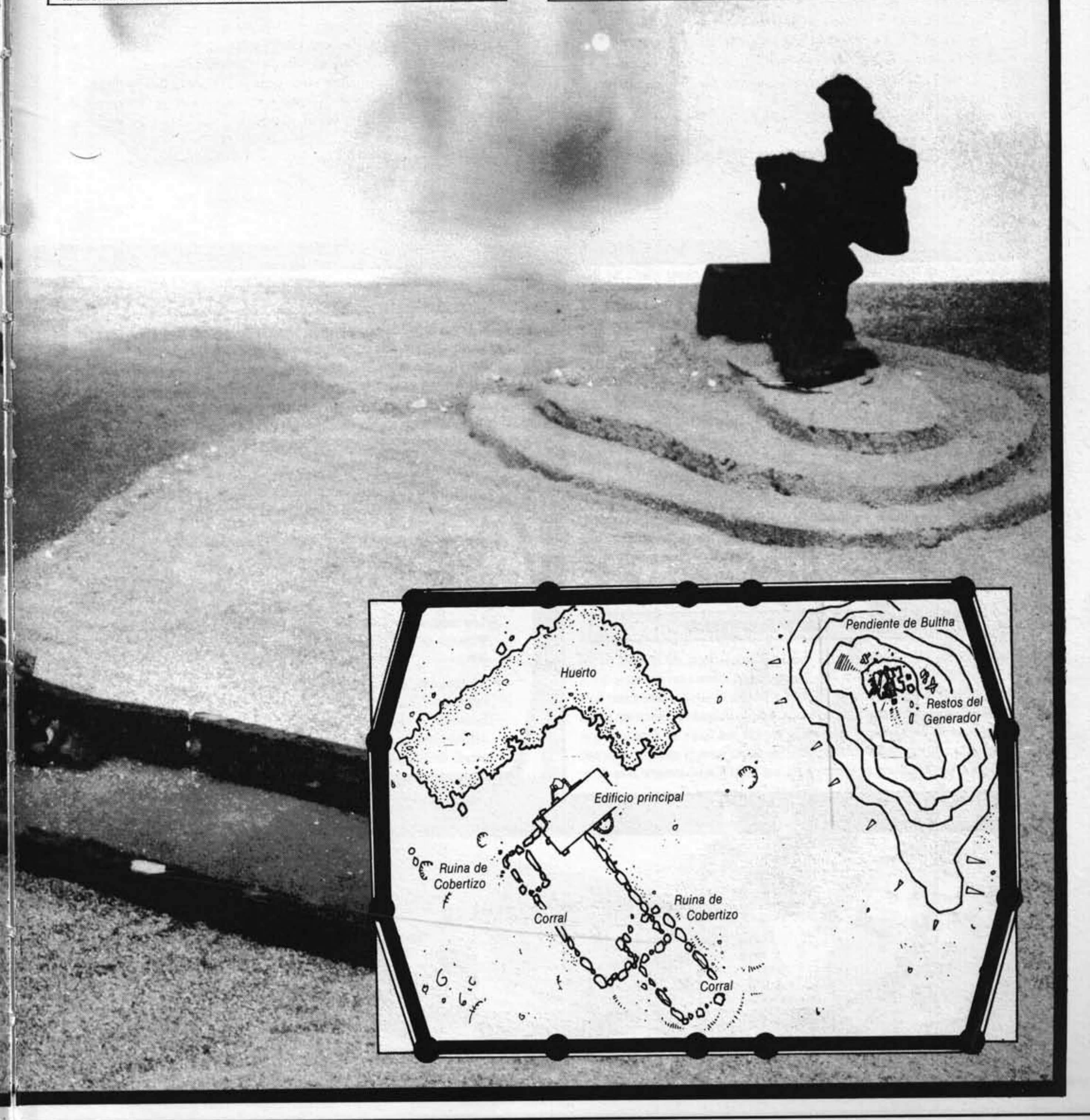


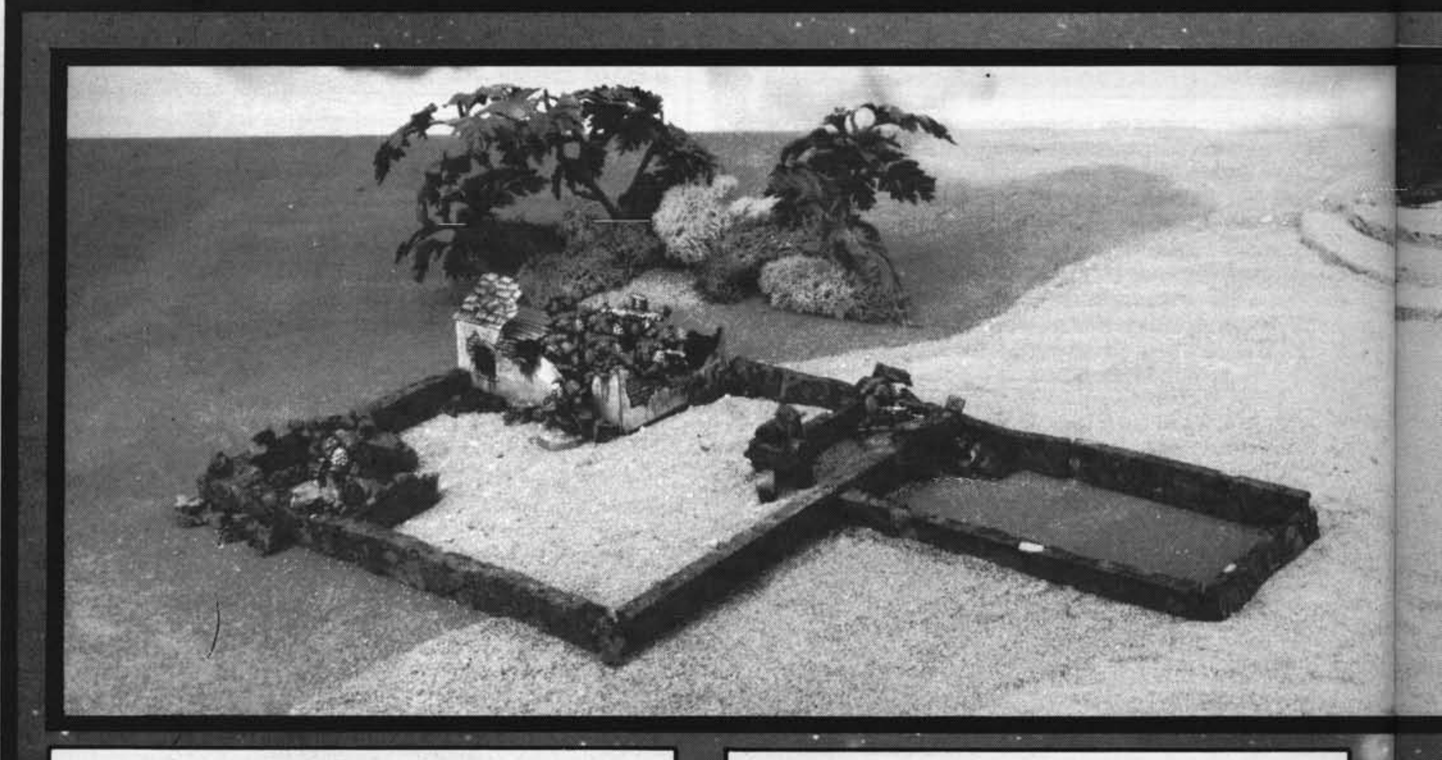
• LA INFORMACION DEL GAMEMASTER

La hoja de información del GM incluye, sencillamente, todos los detalles sobre la batalla que no han sido proporcionados a los jugadores. La información para la batalla en la granja es excesivamente detallada. Cuando inventes tus propios escenarios, verás que puedes recordar la mayoría de la información, y que lo único que necesitas son unas pocas notas para reforzar tu memoria. Mientras que la información del jugador describe la situación desde el punto de vista del comandante individual, la del GM describe la situación como es. No hay razón alguna por la que la información del jugador no puede incluir información confusa o errónea. Sin embargo, la información del GM debe ser precisa. Cuando se juegue un escenario escrito por otra persona (como la batalla a continuación), la información del GM debe ser exhaustiva.

• QUE DEBE HACER EL GM

Leerse el escenario completo al menos una vez. Como GM, debes estar familiarizado con los detalles básicos de la partida y de las tropas participantes. Es responsabilidad tuya acordar el tiempo y lugar de la partida con los jugadores y disponer el tablero para la acción. Este escenario ha sido diseñado de forma que necesites muy poco material escénico. Si es necesario, siempre puedes improvisar usando libros para representar colinas, cartones para muros o ruinas, y plastelina para lo que tú quieras. Dispón la mesa antes que lleguen los jugadores y asegúrate que tienes todos los papeles a mano. Hay tres «hojas de información»: una para ti, como GM, y una para cada jugador. Cada una de ellas contiene toda la información que el GM o los jugadores necesitan para jugar la partida.





Las hojas de información están impresas en la sección troquelada que se encuentra al final del libro. Puede retirarse del volumen sin dañar la encuadernación, y deben darse a los jugadores al principio del juego. Si no quieres retirarlas, siempre puedes fotocopiarlas. También necesitarás contar con un marcador de radio de efecto (un círculo de cartulina de 3 cms. de radio). Al final del libro encontrarás una página de matrices recortables que puedes usar si lo deseas.

No olvides que necesitas dados, reglas, cintas métricas, lápices y papel para notas. Si tu partida va a desarrollarse por la tarde, asegúrate que puedes tener acceso a algún refrigerio (quizás puedas convencer a los jugadores de que contribuyan con algo).

Cuando los jugadores lleguen, dales su hoja de información. Debes darles unos diez minutos para que la lean detalladamente y comprendan su contenido. Es muy importante que ambos permanezcan en la incógnita del contenido de la información del otro. Si los jugadores tienen alguna pregunta, el GM puede contestarlas ahora, antes que empiece el juego. Puede ser preciso irse aparte con algún jugador para contestar preguntas confidenciales.

• EMPEZANDO LA PARTIDA

El jugador Marine empieza con todas sus tropas fuera de la vista en los edificios, o escondidas en algún sitio. Las figuras no deben estar puestas sobre la mesa desde el principio. Antes de empezar la partida, el jugador debe tomar nota de sus posiciones sobre una copia del mapa, estando obligado a colocar sus tropas en los lugares indicados en el mapa. Una vez que una figura ha disparado, o se ha movido a la vista de un enemigo, debe ser puesta sobre la mesa; obviamente, las figuras pueden mover en secreto si no son vistas y debe tomarse nota de su nueva posición. Puesto que el campo de batalla es muy abierto, no tendrás que apuntar mucho.

La partida empieza con el jugador Orko moviendo sus tropas al campo de batalla. Pueden aparecer en cualquier punto a lo largo del borde oriental del tablero, y no tienen por qué entrar todas a la vez. El jugador puede mantener unidades en reserva y hacerlas entrar más tarde si así lo desea. Sólo se pueden reservar unidades enteras. Todas las figuras miden su primer movimiento desde el borde de la mesa.

1. La mesa dispuesta para el juego. Disposiciones iniciales de los Marines del Espacio y de los Orkos.

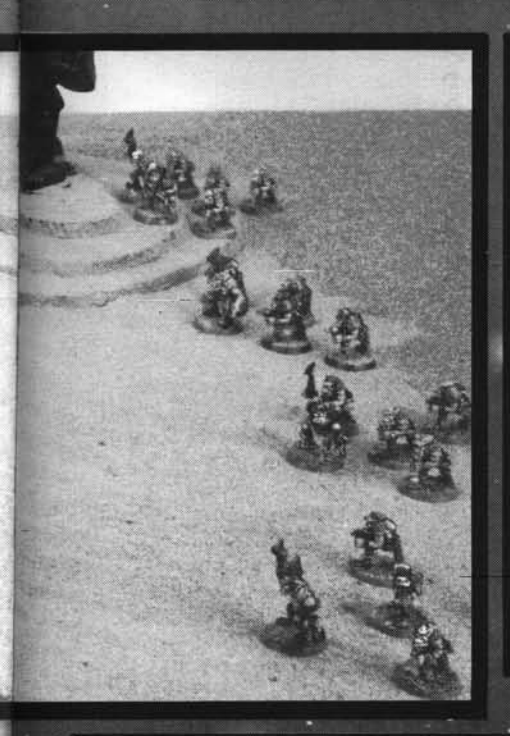
2. Las relaciones entre la humanidad y los Orkos se han estrechado siempre.

3. Los saqueadores Orkos de Thugg Cuello de Toro. Figuras de metal de la Caja de Citadel «Ork Raiders».

4. ¡El juego en progreso! En este hipotético primer turno, los Orkos avanzan mientras los Marines Espaciales se mueven para encararlos. Un disparo del lanzamisiles impacta certero en la primera oleada de atacantes.









• ACABANDO LA PARTIDA

Probablemente, la partida acabará con la derrota total de un bando, con todos los Orkos o Marines muertos o huyendo. Las tropas que huyen fuera del tablero no vuelven a tomar parte en la partida. Sin embargo, cualquier Orko que escape de la batalla puede pedir refuerzos que eviten que los Marines lleguen a Ciudad Nueva Rynn. Esto puede ser indicado al jugador Marine como un incentivo para que impidan que los Orkos escapen, pero mientras que no escape ninguna de las personalidades Orkas, puedes asumir que los huidos desertan, se pierden o son incapaces de recordar exactamente donde estaban mientras la batalla tenía lugar.

Si los Orkos ganan, vuelven a su base llevando los trofeos que encuentren (incluyendo la cabeza de Pedro Cantor). La victoria de Thrugg Cuello de Toro llama la atención de nada menos que el Señor de la Guerra Snagrod que le asciende al rango de Capitán de Charadon y le da el mando de la fuerza que está asediando Ciudad Nueva Rynn. El destino de las joyas es un misterio, aunque Thrugg y Hruk son vistos llevando nuevas armaduras y armas.

Si los Marines del Espacio ganan, marchan a toda velocidad a la ciudad. Las líneas de asedio Orkas están dispersas y remotas, y hay combates en los sectores no amurallados (parte de los barrios chabolistas ocupados por las clases más desfavorecidas). Los Marines evitan fácilmente a los Orkos y pronto se unen a un grupo de milicianos humanos.

Si Cantor aún está vivo, es llamado a reunión con el gobernador del planeta en el palacio gubernamental, donde ambos organizarán la defensa de la ciudad.

• LA INFORMACION DEL GM

Introducción. La invasión del mundo de Rynn por el Señor de la Guerra Orko, Snagrod el archiincendiario de Charadon no ha sorprendido a nadie. En realidad, las eternas bravatas de Snagrod sobre la conquista del vecino sistema de Malaterrizaje han llamado la atención de incluso el Comandante Pedro Cantor, Jefe del Capítulo de los Marines Espaciales «Puño Carmesí». Pero, al igual que el resto de la población, el jefe Marine ha mantenido siempre que «eso no pasará aquí» y que «ningún pequeño y apestoso señor de la guerra Orko vendrá a comer con los Puños Carmesíes». Al igual que el resto de la población, estaba mortalmente equivocado. Si Cantor se hubiese tomado las amenazas Orkas un poco más en serio, las cosas podrían haber sido diferentes; si las defensas del planeta hubiesen estado en alerta completa, ciertamente las cosas habrían sido diferentes, y si el misil errático no hubiese impactado directamente en el arsenal de los Marines, realmente las cosas habrían sido muy diferentes. Así, Cantor no estaría escondido esperando la llegada de la noche entre las ruinas de una granja quemada, buscando un momento idóneo para reptar hasta Ciudad Nueva Rynn, la población más grande del planeta y la única que permanece en manos humanas. Las patrullas Orkas aumentan a medida que los Marines supervivientes se acercan a la ciudad, y es inevitable que tarde o temprano tendrán que combatir. Nuestra batalla recrea ese conflicto, un encuentro típico entre pequeñas unidades que puede tener lugar en cualquier zona de guerra. Los bandos son Orkos y Marines del Espacio, pero podrían igualmente ser Eldar o cualquiera de los otros antagonistas descritos en la sección de *La Edad del Imperio*.

La situación. El Comandante Pedro Cantor y los supervivientes del desastre en la base de los Marines están intentando llegar a Ciudad Nueva Rynn (la última ciudad que sigue en manos humanas). Para una descripción de las fuerzas de los Marines del Espacio, véase la hoja de información del jugador. Están tan solo a 5 kms. de los muros de la ciudad: encontrando a las patrullas Orkas numerosas y alerta, se esconden a la espera de la noche en una granja abandonada. Mientras, el jefe Orko Thrugg Cuello de Toro lleva a su fatigada patrulla directamente hacia la granja (el resto de la patrulla cree que es una misión oficial). En realidad, Thrugg ha estado aquí antes, cuando la granja fue atacada y sus habitantes masacrados. Durante la matanza Thrugg encontró y escondió lo que él cree que es un gran tesoro en piedras preciosas. Sólo uno de la patrulla sabe esto (sargento Hruk) y el plan es recuperar el tesoro y dividirlo. Las dos fuerzas chocan sin esperárselo y tiene lugar una fiera batalla en la que el objetivo es la supervivencia (aunque, probablemente, Thrugg y Hruk tienen otras cosas en la mente).

El campo de batalla. Mira el mapa para más detalles. La granja está en ruinas desde el asalto hace ya días. Del edificio principal solo quedan unos muros rotos de metro y medio de alto, aproximadamente, construidos con piedra. De los cobertizos y corrales solo quedan unos bajos muros de piedra. El pequeño huerto de bayas está bastante entero, proporcionando la única cobertura que hay en un campo de batalla básicamente abierto. Una colina baja (la pendiente de Bultha) protege a los edificios de la granja de los vientos predominantes; en lo alto de la misma están los restos del generador eléctrico eólico.

Edificio principal: Una serie rectangular de muros contando como obstáculos para cruzar y que dan protección recia a las tropas detrás de ellos.

Muros: Obstáculos y protección recia.

Huerto: cuenta como bosque y, obviamente, como terreno difícil.

Restos del generador: Cuenta como obstáculo y protección recia.

Disposiciones. Los Marines del espacio empiezan el juego dentro del edifico principal donde han estado durmiendo. Haz una copia del mapa de despliegue y dásela al jugador Marine con su hoja de información. Los 3 centinelas (unidades separadas de 1 hombre: 1 de cada unidad principal) se sitúan en los lugares indicados en el mapa de despliegue del Marine. Será el centinela más al este el primero que ve a los Orkos y comunica la alarma al resto de las tropas. El jugador Orko entra en el juego por el borde oriental del tablero. En este momento, el jugador Orko no sabe que la granja está ocupada, y el afán principal de Thrugg debe ser entrar en el edificio principal y recuperar su botín. Sin embargo, el jugador debe ser acertadamente suspicaz y probablemente avanzará cautamente para ver si la granja oculta tropas enemigas.

Condiciones de victoria. Los Marines del Espacio deben eliminar a todos sus contrincantes para evitarles que informen a otros Orkos de su presencia. Thrugg y Hruk solo están interesados en su tesoro. Para recuperarlo deben estar 1 turno entero de juego a solas en el interior del edificio principal (escondiendo las joyas en sus bolsillos y macutos). Alternativamente, un Orko a solas puede recuperar el botín en 2 turnos. Para ganar la partida, el jugador Orko debe recuperar las joyas y Hruk o Thrugg deben sobrevivir. Si el jugador Orko decide informar al mando acerca de los Marines, se le ordenará retirarse y esperar refuerzos. Una vez que haya hecho esto, los Marines tienen 4+D6 turnos en los que abandonar el tablero por el borde oriental. Cualquier figura que no lo haga será cogida por una fuerza Orka aplastantemente superior y será aniquilado automáticamente. Una vez que este tiempo se acabe, Thrugg habrá perdido su última oportunidad de recuperar las joyas: ¡el Orko al mando de la fuerza de socorro decidirá construir un parking en el sitio!.

Muchos jugadores prefieren conocer lo bien que lo han hecho en términos de «puntos de victoria». Este sistema, que es opcional, debe ser previsto por el GM antes de la partida. Esto no hace que la misma sea diferente. Una ventaja de usar este sistema es que tú puedes tener un resultado claro si tú has decidido un número límite de turnos o de tiempo, sin tener que acabar necesariamente la partida. Los puntos de victoria por jugador para esta partida son:

Marine	Cada Marine superviviente	1
	El Comandante Cantor sobrevive	5
	Todos los Orkos muertos	5
	Todos los Orkos muertos o en fuga	3
Orkos	Cada Orko superviviente	1/2
	Hruk sobrevive	2
	Thrugg sobrevive	3
	El tesoro es recuperado	5
	Todos los Marines muertos o en fuga	3
	La situación es comunicada a la base	2



EQUIPO





Esta sección incluye todas las armas, vehículos, armaduras y otros equipos disponibles para los ejércitos y aventureros del lejano futuro. Se han incluido reglas para cada pieza, al igual que una descripción, muchos ejemplos dibujados y otros detalles necesarios para incorporarlos en el juego.

• NIVEL TECNICO

Cuando sea preciso, a los elementos se les ha incluido un **nivel técnico** entre 1 y 10. Este *nivel tec* representa lo fácil o difícil de usar que es la pieza. No representa de ninguna manera lo difícil que es de fabricar, instalar o mantener. Muchos artefactos de construcción insondable son realmente fáciles de usar, mientras que elementos fácilmente fabricables pueden requerir una práctica o habilidad considerable. En algunos casos, se ha incluido un *nivel tec* para instalaciones, usos especiales, etc.

Ninguna criatura puede usar un aparato con un *nivel tec* más grande que su característica de *inteligencia*. La mayoría de los animales tienen una *inteligencia* que anda entre 1-4. El nivel básico para usar artefactos muy simples (como cachiporras, mazas y hachas) es 4. Obviamente, la mera inteligencia no es bastante para garantizar que una criatura pueda usar un artefacto determinado, la criatura debe también ser físicamente capaz de emplear el arma o elemento.

• EQUIPO NO FAMILIAR

El GM tiene dos opciones con relación al uso de equipo no familiar. La primera es asumir que un jugador puede usar todo el equipo de un nivel técnico que no supere la *inteligencia* del usuario. Esto puede no ser realista, pero es práctico en batallas grandes. Si el GM necesita encontrar una excusa para su uso, puede citar un entrenamiento militar previo, sistemas estandarizados o simple y llanamente suerte. De forma más realista, el GM puede permitir el empleo de equipo no familiar después de un período de familiarización seguido de una tirada de dado exitosa. Como se ha dicho antes, el personaje no puede emplear equipo con un *nivel tec* superior a su característica de *inteligencia*. La familiarización lleva 1 turno entero inactivo, estacionario, por cada *nivel tec* del objeto. Después de este período, se hace una prueba contra la *inteligencia* del usuario usando 2D6. Para comprender correctamente al objeto, el resultado obtenido con el dado debe ser igual o menor que su *inteligencia*; así, si su *I* es 7, un resultado de entre 2 y 7 indica éxito. Si se falla la prueba, un personaje puede continuar estudiando el objeto, y el jugador puede seguir probando cada turno hasta que obtenga unos dados favorables. Durante este tiempo, un personaje no puede hacer nada excepto estudiar el objeto. El solo puede estudiar un objeto a la vez y el tiempo en que se estudie siempre ha de ser continuo. Si se rompe la concentración (por moverse, disparar, etc.), el personaje debe empezar de nuevo desde el principio. Una vez que se familiarice con un objeto, el personaje podrá usar todos los elementos de dicho diseño, y puede explicar a otro personaje cómo funciona (reduciendo el tiempo de estudio a 1 turno y modificando la característica de *I* con un +1 para este propósito).

• PERFILES DE ARMAS

La sorprendente variedad y complejidad de las armas de estos tiempos futuros requiere que cada una sea descrita en algún detalle. Las reglas especiales han sido incluidas en el texto cuando sea necesario. Hemos añadido un sumario de estas reglas al final de la sección, y puede ser fotocopiada para una consulta rápida. Los perfiles de las armas se dividen en siete categorías.

ARMAS BASICAS:	Las que se disparan usando dos manos, como un rifle actual.
ARMAS COMBATE CUERPO A CUERPO:	Incluye las armas típicas de cuerpo a cuerpo (como espadas), al igual que armas que pueden ser usadas tanto a distancia como en cuerpo a cuerpo (pistolas, por ejemplo).
ARMAS PESADAS:	Versiones pesadas de armas básicas: poderosas, pero engorrosas, que dan una penalización al movimiento de 1 cm. o más.
ARMAS MUY PESADAS:	Versiones muy pesadas de las armas de tipo básico, que solo pueden ser usadas en vehículos grandes o emplazadas como defensas.
GRANADAS Y PROYECTILES:	Granadas que pueden ser lanzadas o usadas en lanzadores, y proyectiles que pueden ser empleadas en lanzamisiles.
MINAS:	Minas y despliegue de minas.
APOYO:	Defensas planetarias, armas antiaeronaves y armas de apoyo de segunda línea.

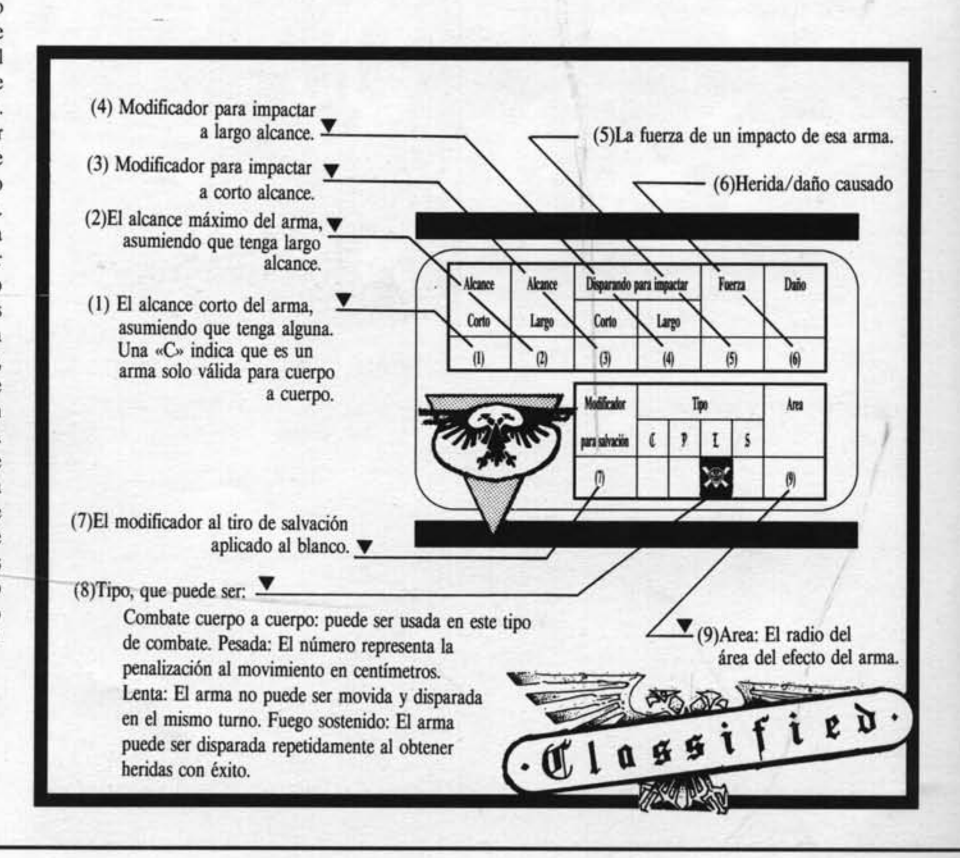
A cada arma se le da un perfil igual que el incluido después. La información incluida en la tabla resume los efectos del arma y detalles especiales.

• USO DE ARMAS GRANDES

Warhammer 40.000 es un juego de escaramuzas con el que se intenta representar choques de unidades relativamente pequeñas. Dentro de este contexto, las armas más grandes aparecen ominosas, especialmente las ***armas de apoyo***, algunas de las cuales son capaces de aplastar ciudades enteras. Han sido incluidas con la intención de completar, pero jugadores y GM no deben asumir que tienen que usar dichas armas en sus partidas. Un uso más apropiado para un arma realmente pesada es servir de blanco para un raid, igual que una máquina de asedio medieval solía ser el blanco de una salida a medianoche de los defensores del castillo.

• UNA NOTA SOBRE EFECTOS Y ALCANCES

Hemos mencionado en la introducción que los alcances y los efectos han sido reducidos deliberadamente para hacer las reglas más jugables. Algunas personas encuentran esto difícil de aceptar. Trata de recordar que el universo del futuro es muy diferente al de hoy, y que la fuerza bruta y el miedo son las más potentes de todas las armas.



¡La reputación de combate cuerpo a cuerpo de una unidad puede ser suficiente para aplastar una rebelión! La tecnología y los sistemas de armas muy sofisticados no tienen cabida allí donde las cosas deben funcionar simplemente y, a veces, hay que mantenerlos o fabricarlos en mundos donde los únicos materiales de fabricación son madera, piedra y minerales metálicos. Ten presente que la efectividad de combate de un arma se mide en términos de durabilidad y facilidad de producción tanto como sus capacidades teóricas; por ello el relativamente flojo láser es el arma más común. Es verdad que las armas del siglo XX pueden tener más alcance e incluso más potencia que algunas de las armas descritas en las páginas siguientes (en teoría) pero también algunos de los fusiles de asalto de la última generación tienen (en la práctica) alcances menores que modelos más antiguos. Por ejemplo, el viejo fusil Mauser estaba diseñado para alcanzar distancias mayores que el más moderno CETME, sus mecanismos de puntería y de construcción en general también eran más resistentes (factores estos que no suelen incluirse en las estadísticas de características técnicas, que son vitalmente importantes bajo condiciones de combate).

En el universo de **Warhammer 40.000** las batallas suelen decidirse en las distancias cortas, y los alcances dados a las armas lo reflejan. Incluso así, la mayoría de las armas pueden ser capaces de disparar a distancias mayores que las permitidas bajo estas reglas. La explicación usual para esto es que aunque las armas pueden disparar más lejos, quizás diez veces más, la posibilidad de conseguir un impacto a dicha distancia es casi nula. Sin embargo, si los jugadores desean tener en cuenta alcances mayores, es posible si usan las siguientes modificaciones a las reglas.

1. Las armas que tienen alcances tienen una banda de alcance adicional de diez veces el máximo normal para Bolters, autorifles, lanzamisiles y todas las armas que disparan proyectiles físicos. Los arcos, ballestas, hondas y armas de energía tienen un alcance cinco veces superior a su máximo indicado. Ten en cuenta que los convertidores de partículas y granadas no tienen alcance extendido, conservando el máximo indicado.

2. En este alcance extendido, se requiere sacar un 6 con un D6 antes del tiro «para impactar» normal. Todas las *fuerzas* de estos impactos se reducen en 1 por disparar más allá de su alcance máximo normal.

• INDICE DE ARMAS Y GENERACION ALEATORIA

El índice incluye cada arma dentro de su grupo general. También se ha incluido una columna con porcentajes para generación aleatoria de armas. No es realmente una tabla aleatoria, puesto que ha sido adaptada deliberadamente para reflejar la popularidad y disponibilidad de las diferentes armas. Un arma genuinamente aleatoria se obtiene usando el número del índice y un dado apropiado. Algunas de las armas serían tan difícilmente empleadas por guerreros tecnológicamente avanzados, que no se les ha dado un % de posibilidad. Dichas armas solo son incluidas a discrección del GM.

• ARMAS BASICAS

1	01-25	Auto-rifle
2	26-35	Bolter
3	GM decide	Arco
4	GM decide	Ballesta
5	36-40	Lanzallamas
6	41-45	Fusil de gravedad
7	46-47	Pistola-arco
8	48-65	Lasrifle
9	66-70	Rifle fundidor
10	GM decide	Mosquete
11	71-75	Lanzaagujas
12	76-85	Fusil de plasma
13	86-90	Escopeta
14	91-00	Catapulta Shuriken
15	GM decide	Honda



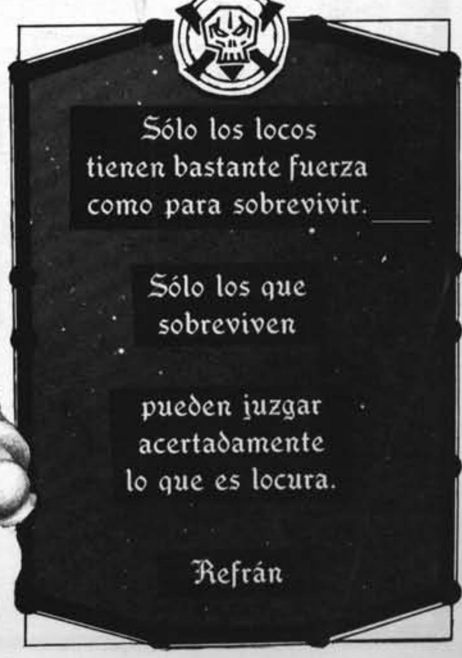
• ARMAS DE CUERPO A CUERPO

1	GM decide	Pistola antigua
2	01-10	Autopistola
3	11-20	Pistola bolter
4	21-25	Espada mecánica
5	26-40	Accesorio de combate
6	GM decide	Bastón de fuerza
7	GM decide	Espada de fuerza
8	GM decide	Arma con asta
9	41-45	Lanzallamas de mano
10	46-55	Arma de mano
11	—	Arma improvisada
12	56-57	Arma digital jokaero
13	58-70	Laspistola
14	71-75	Pistola lanzaagujas
15	76-77	Neuro-disruptor
16	78-80	Pistola de plasma
17	81-83	Hacha de potencia
18	84-85	Guante de potencia
19	86-87	Espada de potencia
20	88-90	Escopeta recortada
21	91-93	Pistola-hierro
22	94-96	Espada
23	97-00	Pistola telaraña

• ARMAS PESADAS

1	01-15	Autocañón
2	16-20	Convertidor de partículas
3	21-25	Cañón distorsionador
4	26-35	Lanzagranadas
5	36-45	Bolter pesado
6	46-50	Fusil de plasma pesado
7	51-55	Lanzahierros pesado
8	56-57	Entelarañador pesado
9	58-75	Lascañón
10	76-90	Lanzamisiles
11	91-95	Multi láser
12	96-00	Multifundidor





• ARMAS MUY PESADAS

1	01-34	Láser defensivo
2	35-37	Macro cañón
3	68-00	Cañón de plasma

• GRANADAS

1	01-02	Defoliante
2	03-05	Cegadora
3	06-10	Ahogadora
4	11-20	Rompedora
5	21-30	Fragmentación
6	31-35	Alucinógena
7	36-40	Desarregladora
8	41-45	Adormecedora
9	46-55	Bomba fundidora
10	56-60	Fotón
11	61-63	Plasma
12	64-65	Anula psikos (a discreción del GM)
13	66-68	Radiactiva
14	69-73	Gas asustador
15	74-80	Humo
16	81-82	Estasis
17	83-85	Atontadora
18	86-93	Emborrachadora
19	94-96	Gas tóxico
20	97-99	Virus
21	00	Torbellino (a discreción del GM)

• APOYO

1	01-10	Bomba de barrera
2	11-20	Bomba de bio-alambrada
3	21-30	Baliza disruptora
4	31-40	Holografías
5	41-50	Baliza señalizadora
6	51-60	Misil-mina
7	61-70	Misil
8	71-80	Bengala
9	81-90	Bomba de plasma
10	91-00	Misil fragmentario

• ARMAS BASICAS

La gran mayoría de las armas portadas por militares y civiles son armas que se usan con ambas manos, de tamaño carabina, diseñadas para ser disparadas desde el hombro o cadera. No es práctico su uso con una sola mano. En combate cuentan como armas improvisadas excepto que tengan alguna forma de accesorio de combate (véase *Armas de cuerpo a cuerpo*).

Autorifle. Un autorifle es comparable a un fusil de asalto del siglo XX, tanto en su aspecto como en su uso (aunque emplea munición sin casquillo de pequeño calibre y tiene una cadencia de fuego que supera con creces a un arma antigua). Su principal ventaja es que tiene un gran alcance efectivo. Estas armas pueden encontrarse a veces en las manos de milicias humanas, y es el arma estándar en algunas culturas poco avanzadas.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-24	24-64	+1		3	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area
-1					

Bolter. El rifle bolter, también conocido como bolter o blaster, dispara pequeños dardos (en inglés «bolt», de ahí «Bolter») o proyectiles con cabezas explosivas o perforantes. Los rifles bolter son populares entre los piratas y criminales porque hacen un ruido alto, violento y bastante satisfactorio. Por la misma razón son populares entre los Orkos y es el arma más comúnmente usada por esas asquerosas criaturas.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-24	24-48	+1		4	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area
-1					

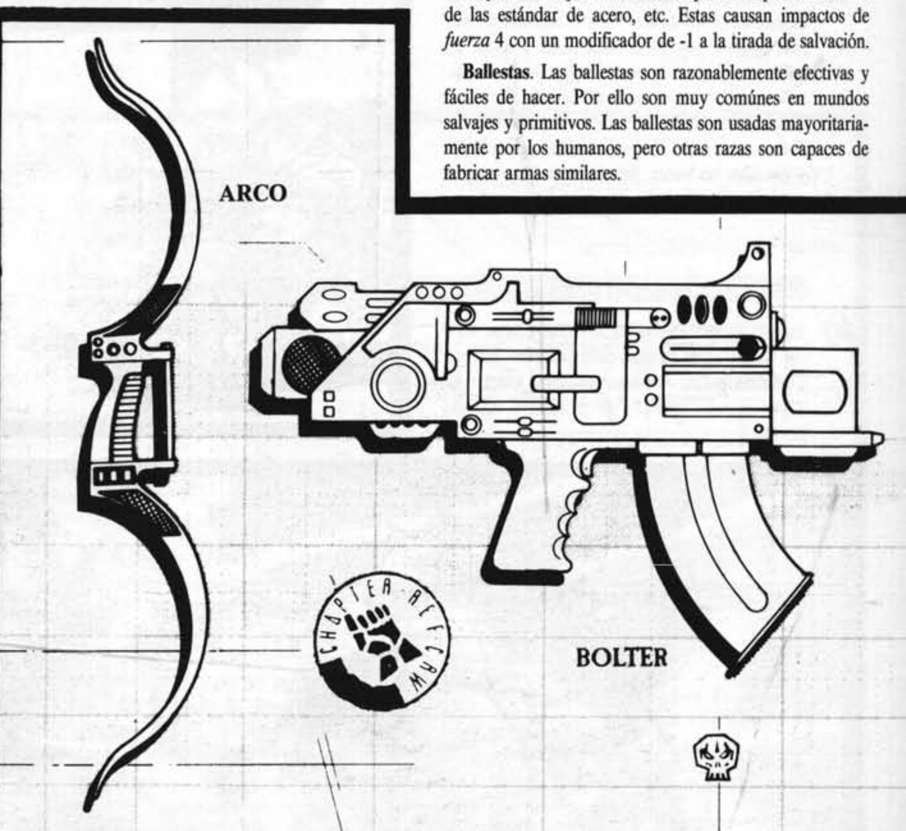
Arco. El arco es un arma práctica y fácil de fabricar, muy común en los mundos salvajes y primitivos.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-24	24-48	-1		3	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area

Se pueden emplear flechas con puntas explosivas en vez de las estándar de acero, etc. Estas causan impactos de *fuerza* 4 con un modificador de -1 a la tirada de salvación.

Ballestas. Las ballestas son razonablemente efectivas y fáciles de hacer. Por ello son muy comúnes en mundos salvajes y primitivos. Las ballestas son usadas mayoritariamente por los humanos, pero otras razas son capaces de fabricar armas similares.

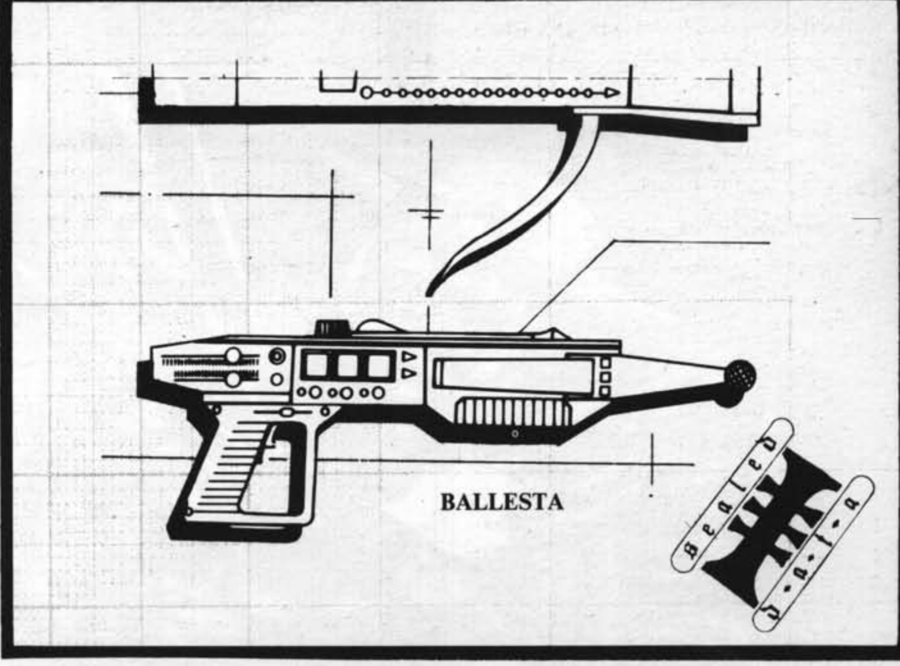




Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-32	32-64		-1	4	1

Modificador salvación	Tipo: C	P	I	S	Area
			☠		

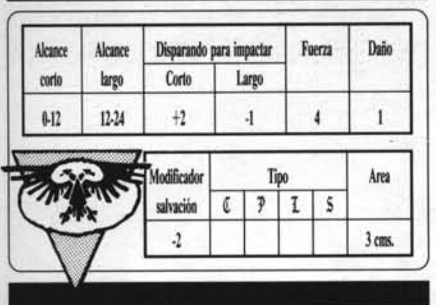
El proyectil normal es un dardo corto (virote) con una punta de acero, plástico o piedra. También es posible añadirle una punta que estalla con el impacto. Las puntas explosivas causan impactos de *fuerza* 4 con un modificador de -1 al tiro de salvación.



Lanzallamas. El lanzallamas dispara un chorro de combustible ardiendo, que cubre al blanco y lo quema. Un blanco impactado por un lanzallamas recibe un impacto automático adicional durante cada fase de combate cuerpo a cuerpo de un turno mientras el combustible arda. Esto significa que el blanco recibe dos impactos durante el primer turno, uno en la fase de fuego y otro en la de cuerpo a cuerpo. Los jugadores lanzan un D6 al principio de su turno para determinar qué figuras que están ardiendo continúan quemándose.

1-4 El combustible sigue ardiendo

6 Se apaga.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-12	12-24	+2	-1	4	1

Modificador salvación	Tipo: C	P	I	S	Area
-2					3 cms.

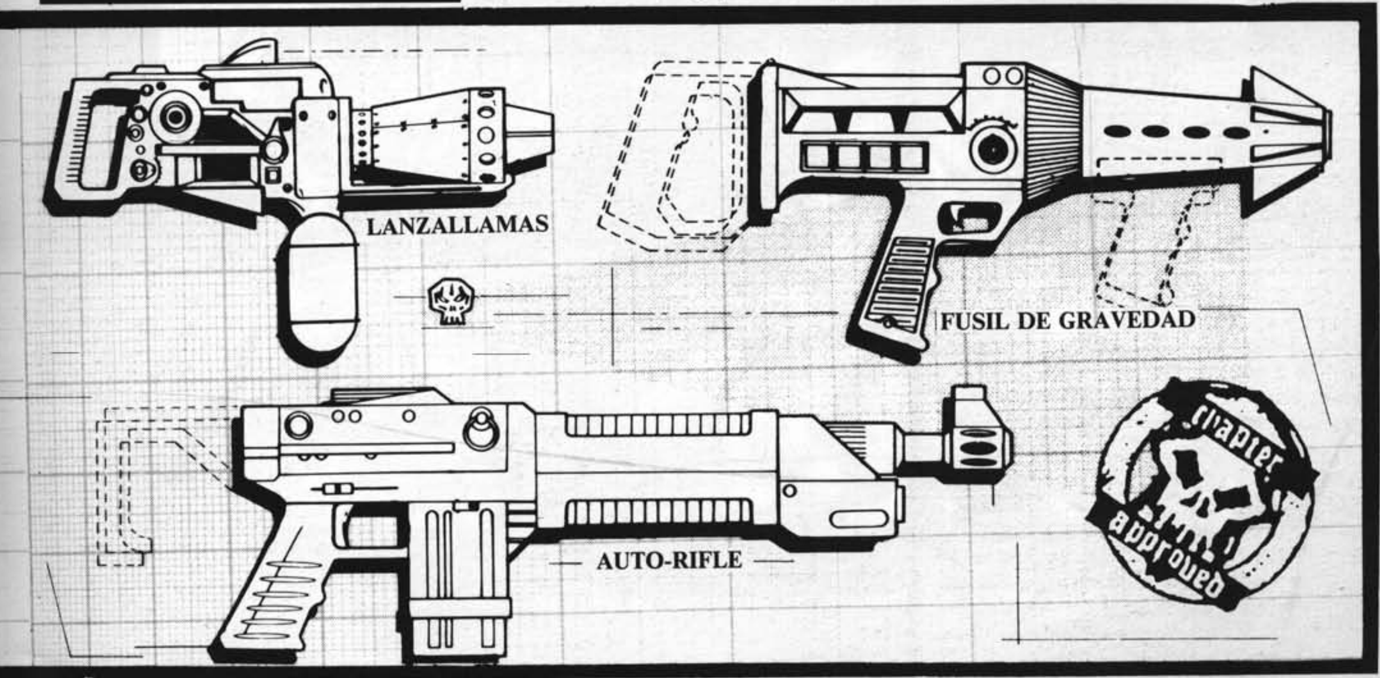
Una criatura que está ardiendo no puede hacer nada. Los amigos que estén en contacto base con base pueden ayudar a extinguir las llamas (+1 al dado por figura). Las criaturas en **frenesí** ignoran la realidad de estar muriendo horriblemente y siguen luchando hasta que mueren o las llamas se apagan por sí mismas.

Fusil de gravedad. El fusil de gravedad es un arma curiosa, que fue desarrollada originalmente con propósitos pacíficos en ambientes de baja gravedad. Cualquier blanco que es impactado por el fusil aduiere una masa añadida, volviéndose más pesado instantáneamente. Esto no cambia físicamente o daña al blanco, pero le hace el movimiento muy dificultoso. El blanco recibe una penalización al movimiento de 2D6 cms., para el resto de la partida. Si el movimiento le queda reducido a cero, la figura queda clavada sin remedio al suelo y no puede realizar ninguna acción física. Un blanco volador atacado por un fusil de gravedad choca contra el suelo recibiendo un daño de D6xdaño normal él mismo y aquello sobre lo que aterrice. Un impacto sobre un vehículo no reduce el movimiento, pero deja a la mitad su factor de ac/dec y dobla el radio de giro debido a su masa incrementada. Un impacto de fusil de gravedad siempre tiene efecto, no habiendo tirada de salvación posible.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-16	16-32	+1			

Modificador salvación	Tipo: C	P	I	S	Area
					3 cms.





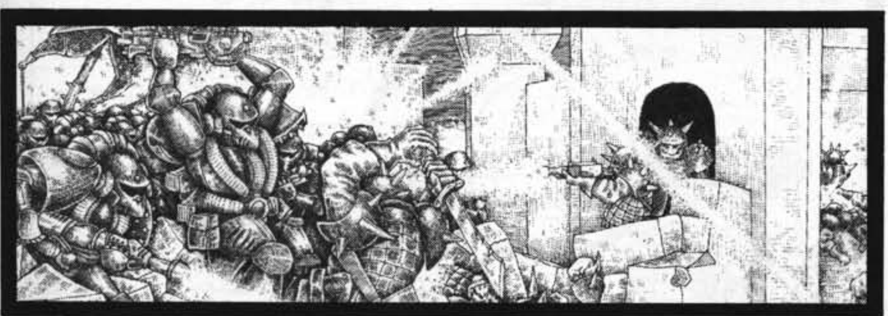
Por cada galardón en la bandera, mil héroes mueren solos, sin cánticos ni recordatorios.

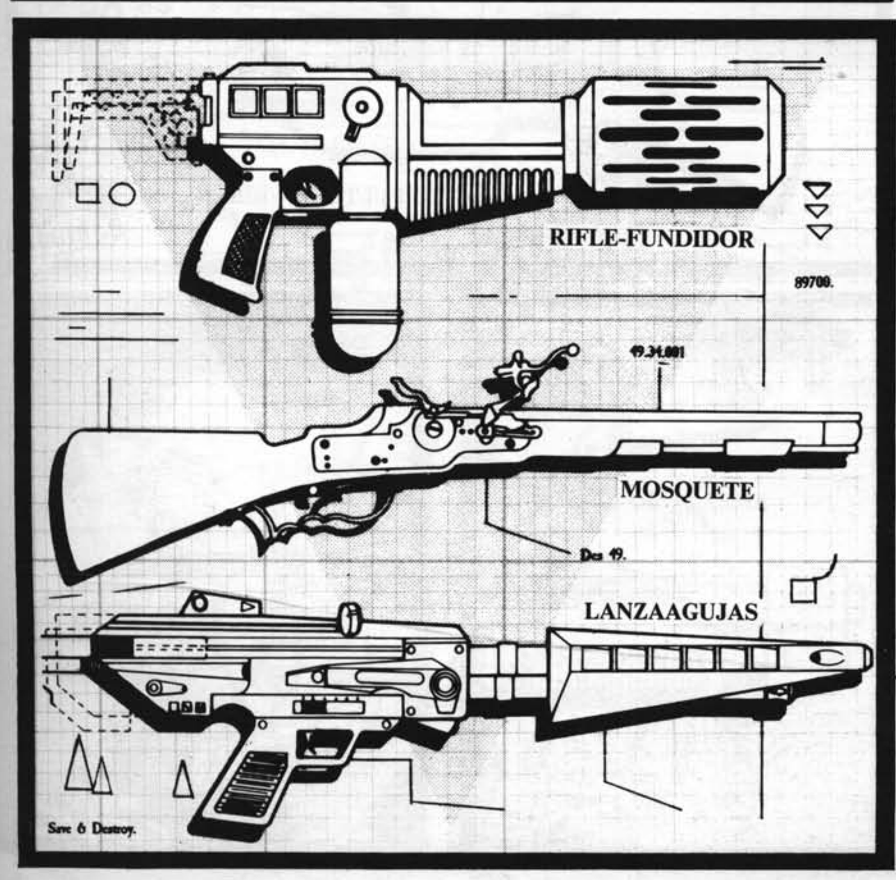


Arco de mano. El arco de mano es un arma-pistola, pero debido a su construcción sólo puede ser usado a distancia, no pudiendo emplearse en combate cuerpo a cuerpo. El arco recuerda a una pequeña ballesta, pero se sujeta y dispara con una sola mano, igual que una pistola. Unicamente el uso de brazos de fibras tensadas y mecanismos servo-asistidos permiten funcionar al arma, puesto que la tensión rompería otras armas construidas con materiales inferiores. Después de cada disparo, el arma debe ser vuelta a tensar, lo que la hace lenta de uso.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-16	16-32		-1	4	1

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
			☠		





Lasrifle. Una útil aplicación del láser con buenos resultados. Los lasrifles son armas de baja potencia, pero muy populares entre todas las unidades militares a causa de ser fáciles de mantener y baratos de fabricar.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-24	24-48	+1		3	1

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
-1					

Rifle-fundidor. El rifle fundidor, fundidor o rifle de fusión ha sido diseñado para fundir totalmente a su blanco gracias a un chorro de calor casi imparable. El arma debe ser apuntada certeramente, por lo que no se puede mover y disparar en el mismo turno. Tiene un alcance corto, pero su gran fuerza y daño le hacen un arma muy útil.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-12	12-24	+1		8	D6

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
-4			☠		2

Mosquete. Un arma primitiva, todavía en uso en algunos planetas salvajes y atrasados, de los cuales Birminghan es el más conocido *(Birminghan —alias el planeta negro— no recibe apenas luz visible y como resultado, nadie quiere ir allá. Sus habitantes se han quedado aislados lingüística y culturalmente).*

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-12	12-48		-1	3	1

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
-1			☠		

Lanzaagujas. Los agujadores lanzan pequeñas inyecciones de productos envenenados. Estos se disuelven casi instantáneamente al contacto, matando o paralizando al blanco. La unidad propulsora es un pequeño láser. Los lanzaagujas son muy empleados por cazadores, deportistas y todos aquellos que necesitan animales vivos o muertos en buen estado. Un individuo que emplea un lanzaagujas puede usar productos paralizantes en vez de letales. En tal caso, la víctima se retira del juego, pero debe ser considerada viva. Los lanzaagujas son silenciosos y no producen llamaradas, pudiendo ser disparados por tropas *ocultas* sin revelar sus posiciones.

Ten en cuenta el modificador positivo al tiro de salvación. Cualquier armadura detiene fácilmente una aguja, e incluso las tropas sin armaduras pueden salvarse con un 6 en un D6.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-32	32-64	+1		3	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
+1			■		

Fusil de plasma. El fusil de plasma dispara una salva de proyectiles de plasma, que son pequeños «paquetes» de energía supercalorífica. El arma necesita una gran cantidad de energía, y por ello debe ser cargada durante dos turnos enteros antes de disparar. El arma no puede ser usada durante sus dos turnos de carga.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-16	16-48	-1		7	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
-2				■	

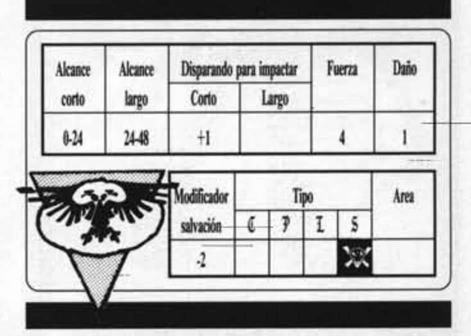
Escopeta. La escopeta es un arma de baja velocidad capaz de disparar una variedad de municiones. Su versatilidad la hace una herramienta muy útil para granjeros o colonos. Es relativamente fácil de fabricar y mantener y su munición puede ser fabricada en prácticamente cada planeta o destacamento, independientemente de lo pobremente equipado o mal suministrado que esté. Los diseños pueden variar, pero sus capacidades son comparables. Algunas escopetas pueden ser repetidoras, otras de corredera y algunas son armas de un solo tiro. En muchos mundos civilizados son empleadas por policía y milicia. También son igualmente populares entre fuerzas de la ley, bandidos y, en los mundos-colmena, entre la hez de los barrios bajos. Aquí describimos tres tipos de munición, algunas más están en uso, pero son muy raras.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-8	8-36		-1		
Postas				3	1
Bala				4	1
Gas				3	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
			■		
-1					
Ver después					

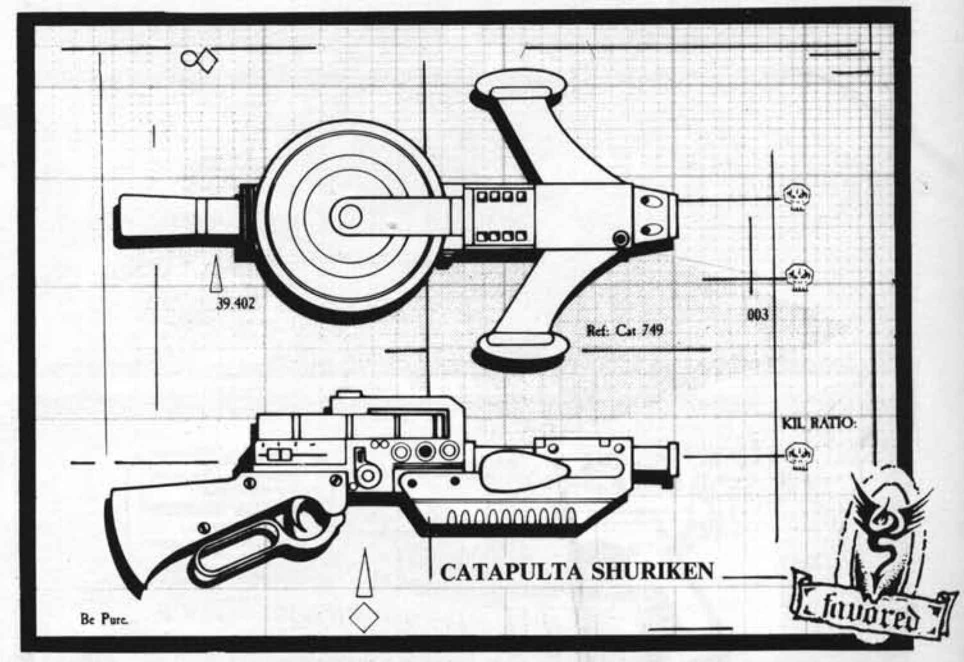
Los cartuchos de gas sueltan un gas mortífero que se dispersa al final del turno. No hay tiro de salvación por armadura. Las criaturas con aparatos de respiración o que lleven trajes estancos u otra vestimenta o armadura a prueba de vacío son inmunes.

Catapulta Shuriken. La catapulta Shuriken utiliza el mismo principio técnico que permite a algunos vehículos levitar o moverse dentro del campo de gravedad de un planeta. Este principio de reacción gravítica puede ser usado también para disparar un pequeño proyectil de metal. En el caso de la catapulta Shuriken, el proyectil es un disco circular o con forma de estrella que tiene un borde cortante monomolecular. Cada descarga del arma catapulta lanza una salva de estos proyectiles; cada uno es totalmente capaz de cortar limpiamente el acero, y puede deslizarse a través de carne y hueso sin esfuerzo. El arma es fácilmente reconocible por sus dos aletas polares situadas cerca de su boca. Son estas aletas quienes crean el poderoso torbellino magnético que coge y acelera a la munición desde el cargador. El cargador es plano y circular, estando emplazado al final del arma. Algunas variantes de la catapulta Shuriken tienen las aletas o el cargador situadas en el plano vertical, aunque esto es poco común.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-24	24-48	+1		4	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
-2				■	





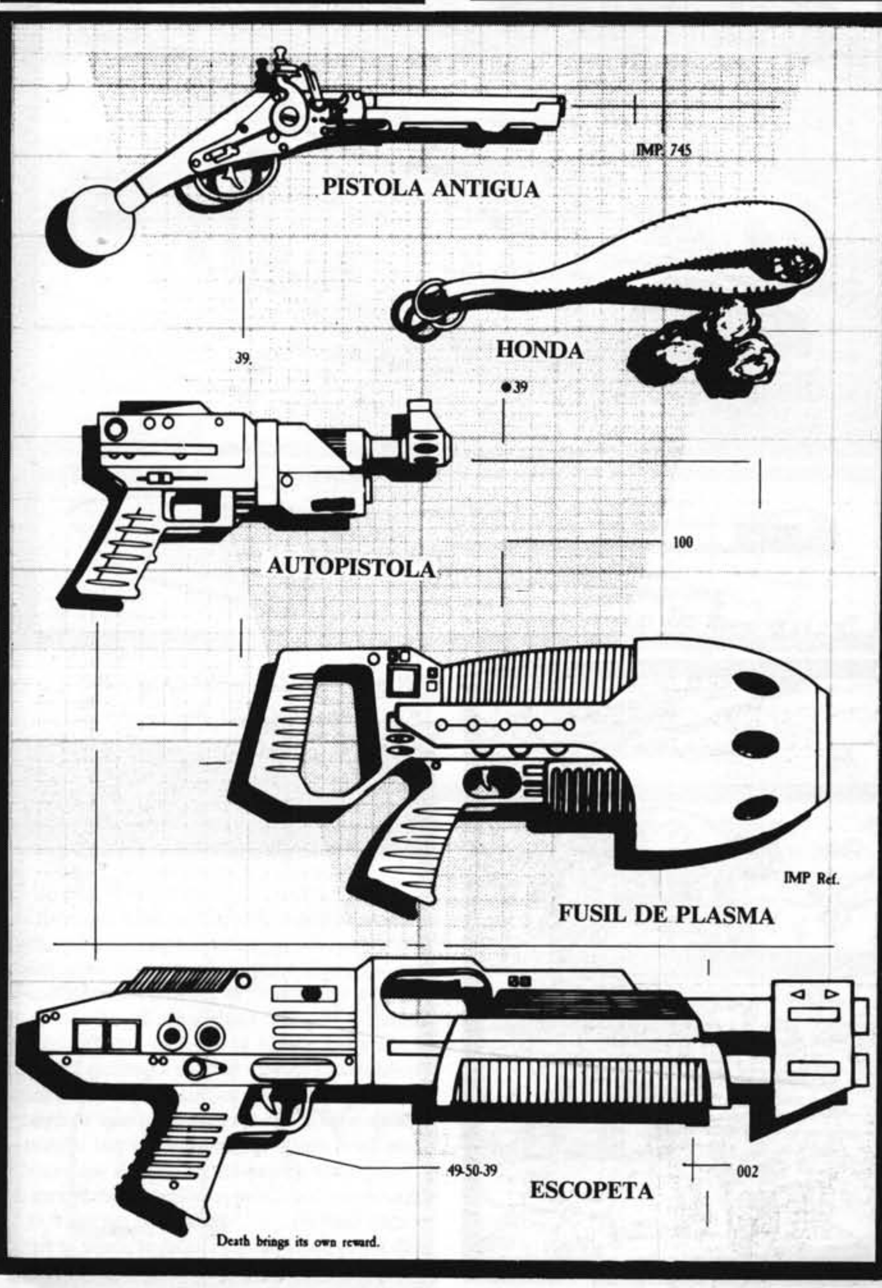




Honda. La honda es un arma versátil y honorable que puede improvisarse fácilmente con una tira de tela o cuero. Aunque solo es de uso común en mundos primitivos o salvajes, se han visto hondas en uso durante algaradas civiles y otras escenas de disturbios ciudadanos. Una granada puede ser lanzada con una honda, que funciona así como un lanzamisiles improvisado. El perfil dado es para un proyectil normal o una piedra.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-24	24-36		-1	3	1

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
			☠		



● ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Las armas cuerpo a cuerpo son de dos tipos fundamentales: pistolas y armas de impacto manejadas con una mano como espadas, porras, botellas, etc.

Pistola antigua. Aunque no es muy común, esta pistola primitiva de bala y pólvora negra se sigue fabricando y usando en planetas atrasados.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-12	12-24	-1	2	3	1

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
-1	☠				

Pistola bolter. Se trata de una versión más pequeña y más compacta del rifle bolter básico y tiene el mismo éxito entre el mismo tipo de criaturas (es decir, aquellas que prefieren armas feas y embarazosas que hacen mucho ruido y causan un montón de daño obvio. ¡Un personaje que lleva una de esas cosas significa problemas!).

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-16	16-32	+2		4	1

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
-1	☠				

Autopistola. Las autopistolas son pistolas automáticas de fuego rápido similar a los subfusiles del siglo XX, pero más compactos. Construidas hasta ahora en mundos fronterizos humanos, y llevadas también por los alienígenas menos sofisticados, son armas mortíferas a corta distancia.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-16	16-32	+2		3	1

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
-1	☠				

Espada mecánica. Esta es un arma popular entre los piratas, siendo en realidad una sierra mecánica de gran potencia que puede cortar fácilmente carne o metal.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
C				4	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area
-1					

Accesorio de combate. Muchas armas han sido construidas con cuchillas, pinchos o mazas incorporadas. A veces estos elementos son grandes y pesados, pudiendo ser usados de la misma forma que un hacha. Muchos ejemplos aparecen en dibujos en estas listas. Las armas con estos accesorios no cuentan como *improvisadas* en combate cuerpo a cuerpo. Esto significa que un arma que no sea tipo C puede ser convertida efectivamente en una maza, hacha, etc. por la adición de un accesorio de combate.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
C				como el usuario	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area

Bastón de fuerza. Esa es un arma inusual de origen extraterrestre. Está hecho de una sustancia negra que es físicamente indestructible e impenetrable por rayos X o similares. Los bastones tienen siempre sobre 30 centímetros de largo y pesan aproximadamente un kilo. Ocasionalmente, los bastones tienen otras formas: dagas, tallas extrañas y aros similares a brazaletes.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
C				Ver abajo	

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area

Los bastones de fuerza no pueden ser usados por criaturas normales, solo pueden ser utilizados por individuos con poderes psíquicos. Funcionan como baterías para almacenar energía psíquica. Un psíko puede almacenar puntos-psi en el bastón para usos futuros; estos puntos se consideran usados como si hubiese usado poderes psíquicos, pero pueden ser recuperados descansando normalmente. El psíko puede almacenar hasta 10 puntos por cada *nivel de maestría* de poder psíquico que tenga. Esta energía puede ser usada así:

1. Un psíko puede recuperar puntos del bastón, en uno de sus turnos. No puede nunca incrementar sus puntos-psi por encima de su nivel normal.
2. Un psíko puede usar puntos para aumentar/reforzar ataques psíquicos.
3. Un psíko puede usar el bastón en combate; los puntos usados en el ataque indican la fuerza en los impactos con éxito. Los impactos que no causen daño no gastan puntos.

Todas las armas de fuerza, incluyendo bastones, están psíquicamente afinadas y —sean usadas por un psíko o no— pueden destruir auras psíquicas protectoras al entrar en contacto (como si fuese un impacto en cuerpo a cuerpo).

BASTON DE FUERZA

009.

ACCESORIO DE COMBATE

ESPADA DE FUERZA

KIL RATIO:

39.402

3.

ARMA DE ASTA

There are no answers. Only Death.





Espada de fuerza. Un espada de fuerza sólo puede ser usada por un psíko (en manos de alguien no psíko cuenta como una espada normal). Una espada de fuerza parece tener una hoja normal de carbono-acero, plástico o cerámica; en realidad es muy diferente. En el interior de su estructura está alojado un poderoso convector-psi, un material especial que tiene forma de serpentina y sirve para concentrar y dirigir energía psíquica. A veces aparece como un dibujo sobre la hoja. Un psíko que consiga un impacto exitoso con el arma puede usar puntos-psi para añadirles a la fuerza básica del impacto (es decir, la del usuario). Adicionalmente, cada punto-psi utilizado reduce la tirada de salvación del blanco en 1. Así un psíko con una F de 3 puede usar 2 puntos-psi para obtener un ataque de fuerza 5 con un tiro de salvación de -2.



Armas de asta. Esto incluye todas las armas primitivas portadas y usadas con ambas manos. La mayoría de estas armas tienen una hoja y un asta de madera, metal o material sintético (p. ejem.: lanzas, alabardas, o hachas grandes). Los mandobles tienen un efecto similar. Se trata de armas muy embarazosas, pero no por ello son menos mortíferas y un buen golpe puede fácilmente cercenar armadura y cráneo a la vez.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
C				como el usuario	1

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
-1					

Lanzallamas de mano. Esta es una versión más pequeña y compacta del lanzallamas básico. Se aplican las mismas reglas de combustión y daño adicionales.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-8	8-16	+2		4	1

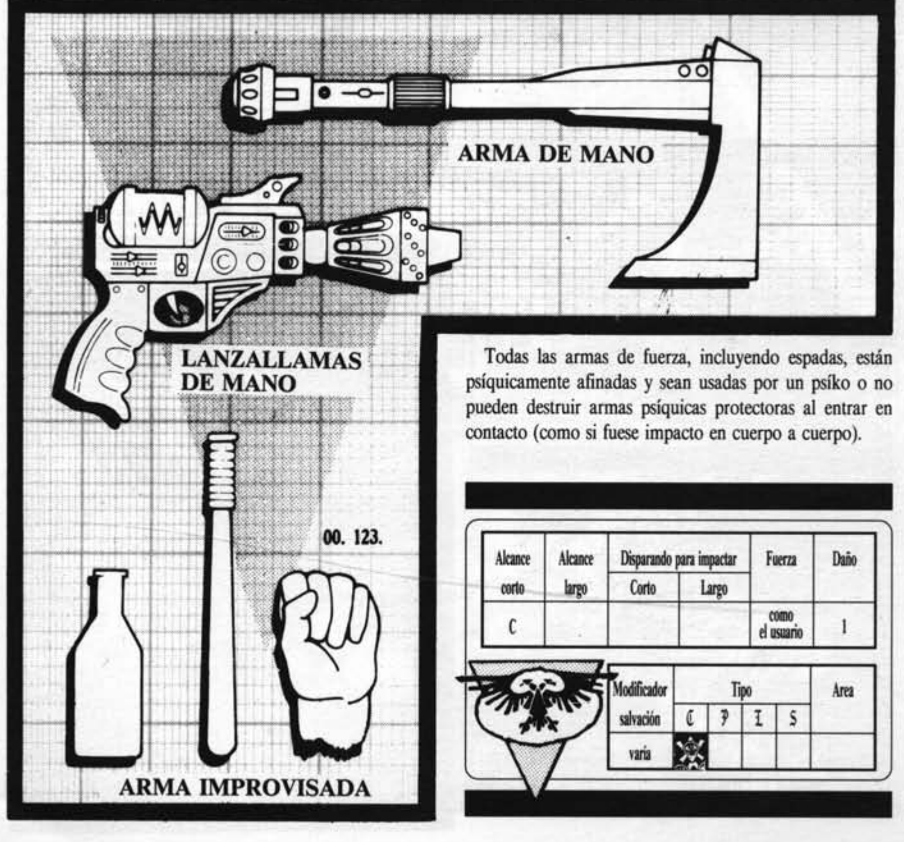
Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
-2					

Armas de mano. Muchas partes del universo son primitivas y bárbaras, cuyo arte de la guerra es simplemente batallas con hachas, cachiporras y otras armas sencillas. Se considera que un arma de mano es cualquiera que se use con una sola mano para golpear al enemigo. Incluye hachas, garrotes, espadas simples y martillos. Estas armas pueden encontrarse en las manos de alienígenas degenerados o primitivos y en las de todas aquellas criaturas que prefieren respuestas simples y sin complicaciones a los problemas del universo.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
C				como el usuario	1

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	

Arma improvisada. Si una figura no tiene un arma idónea para un combate cuerpo a cuerpo, puede luchar usando sus puños, pies, piedras, culatas y cualquier cosa que tenga a mano (¡o a pie!). Todo esto cuenta como *armas improvisadas* y sufre un modificador para impactar de -1. Muchas criaturas tienen ataques especiales y no necesitan armas para combatir, por lo que **nunca** cuentan como improvisadas.



Todas las armas de fuerza, incluyendo espadas, están psíquicamente afinadas y sean usadas por un psíko o no pueden destruir armas psíquicas protectoras al entrar en contacto (como si fuese impacto en cuerpo a cuerpo).

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
C				como el usuario	1

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
varía					

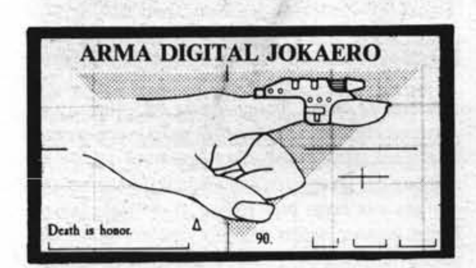


Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
C				como el usuario	1

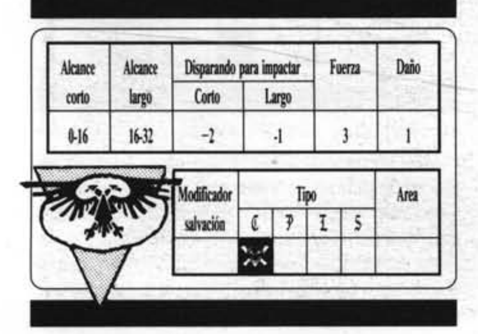
Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
	☠				

Armas digitales Jokaero. Los Jokaero son una raza extraña, que manufacturan artefactos igualmente extraños. Entre ellos destacan varias armas digitales. Un arma digital se emplaza en un dedo o en los nudillos. Se activan con los dedos, pudiendo dispararse una, varias o todas a la vez. Puesto que son tan diminutos, pueden ser empleados **a la vez** que un arma normal en combate cuerpo a cuerpo (independientemente de lo que un personaje lleve en sus manos). Cada arma usada tiene un *ataque* de +1.

Los Jokaero hacen versiones digitales de las *pistolas lanzaagujas*, *laspistolas* y *lanzallamas de mano*. Cada una tiene los mismos efectos que su contrapartida de gran tamaño. Las armas Jokaero son **muy** raras (la mayoría de la gente nunca ha visto una y son prácticamente imposible de comprar). Cuando son ofrecidas a la venta, pueden tener cualquier precio que su propietario quiera pedir. Estas armas no se distribuyen nunca entre los servicios generales (unidades militares, por ejemplo), aunque las figuras de personalidades pueden estar equipadas con ellas (¡si son lo bastante afortunados!).

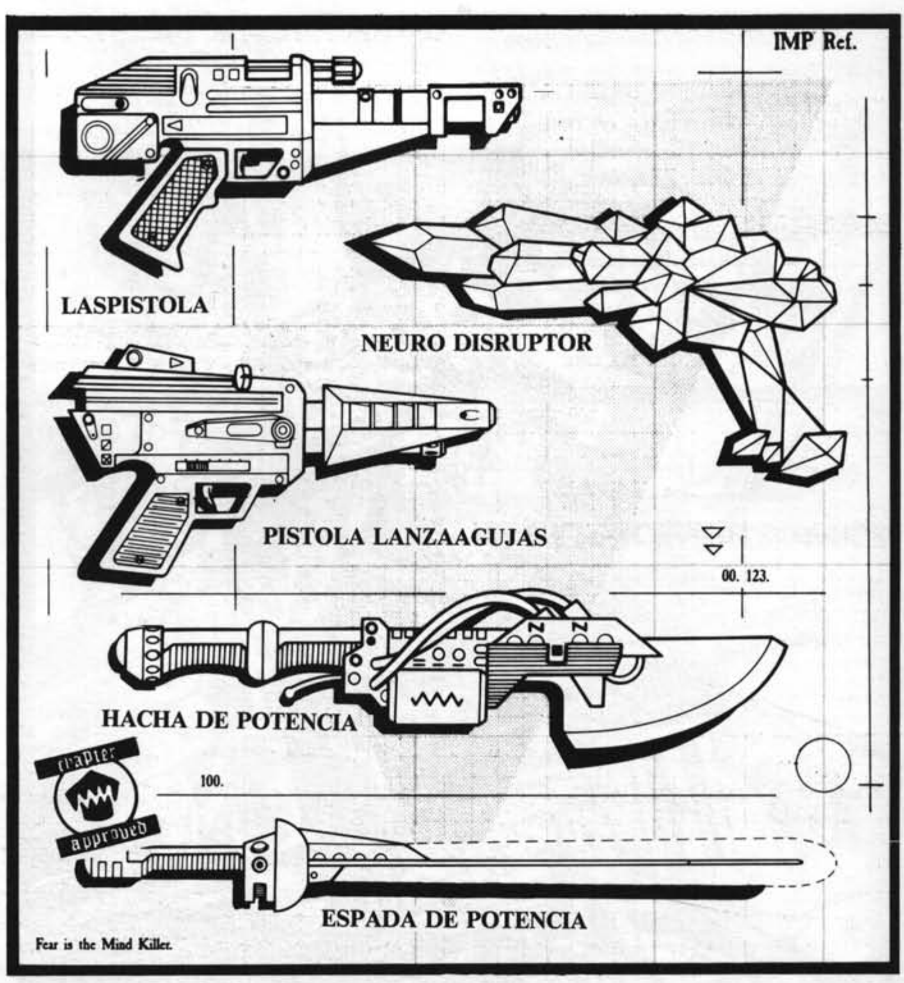


Laspistola. Las pistolas láser, también conocidas como laspistolas y blazers, son baratas y fáciles de obtener. Suelen ser llevadas abiertamente en muchos planetas y la mayoría de los ciudadanos saben cómo usarlas. Todos los alienígenas sofisticados están familiarizados con la tecnología del láser, y producen armas similares. Los ejemplares diseñados por los técnicos Eldar están considerados como los más resistentes, además de ser bellas obras de arte.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-16	16-32	−2	-1	3	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
	☠				



Pistola lanzaagujas. La pistola lanzaagujas es una versión elegante y pequeña del lanzaagujas básico. Al ser silencioso y no producir llamaradas, suelen ser usados en toda suerte de trabajos secretos y bajo mano (asesinar y secuestrar son misiones ideales para el arma). La criatura que lleva estas armas suele ser vista con sospecha.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-12	12-24	+2		véase texto	

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
	☠				

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-16	16-32	+2	-1	2	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
+1	☠				

Neurodisruptor. Esta es otra arma que es, o fue, fabricada por alienígenas desconocidos. Algunos ejemplares aparecen de vez en cuando a la venta y son muy solicitados. El disruptor está hecho de un material transparente de apariencia cristalina. Los disruptores no tienen una fuente de energía visible, o maquinaria interna, aunque a veces aparecen ocasionalmente luces y siluetas neblinosas dentro del cuerpo de cristal. Un neurodisruptor funciona por deseos, la víctima que es impactada por el arma queda confusa (como si hubiese fallado una prueba de **confusión**) sin necesidad de lanzar ningún dado.



Pistola de plasma. Esta es una versión en pistola del rifle de plasma básico. Al igual que su contrapartida de gran tamaño, el arma usa grandes cantidades de energía y necesita ser recargada durante un turno entero tras cada uso. Una vez que se le ha disparado, el arma no puede ser usada hasta la fase de fuego de dos turnos después.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-12	12-36	+2	-1	6	1

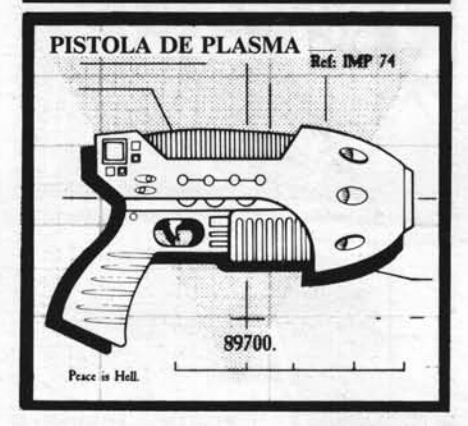
Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
-1	■			■	

Hacha de potencia. Este arma recuerda a un hacha grande o una alabarda, pero recibe energía de una batería. El filo del arma vibra a alta velocidad, permitiendo al hacha de potencia cortar sin problemas a través de cualquier superficie, incluso acero. Estas armas son muy solicitadas por los piratas, y son extremadamente útiles en asaltos y asedios entre edificios y naves espaciales.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
C				6	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
-3	■				



Espada de potencia. Una espada de potencia consiste en un poderoso campo de energía que rodea un alambre fino y tieso. Las espadas de potencia (y los más cortos cuchillos de potencia) se activan cuando son desenvainadas de sus fundas protectoras, que a veces tienen el aspecto de simples vainas de espada.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
C				5	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
-1	■				

Guante de potencia. El guante de potencia es un guante de metal rodeado por un poderoso campo de energía. El guante de potencia puede romper y golpear a través de metal grueso, mamparos e incluso los tipos más duros de armadura. Pueden ser conectados o desconectados en cualquier momento durante el turno. No es posible tener un guante de potencia conectado y usar la mano para cualquier otra cosa que no sea golpear.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
C				8	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Área
-5	☠				

Escopeta recortada. La escopeta recortada es un arma muy útil. Es lenta, pero puede disparar diferentes tipos de cartuchería (ver *escopetas* para más detalles). Las escopetas son comunes en los mundos agrícolas y primitivos.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1	Varía	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Área
Varía	☠		☠		1 cm.

Pistola-hierro. Este arma, también conocida como pistola de postas o arma de mano, es similar a una automática del siglo XX. Los "hierros" son manejables, fácilmente reparables y la munición es muy fácil de hacer. Consecuentemente, estas armas son muy usadas en muchos agrícolas y coloniales, donde los suministros foráneos son raros.

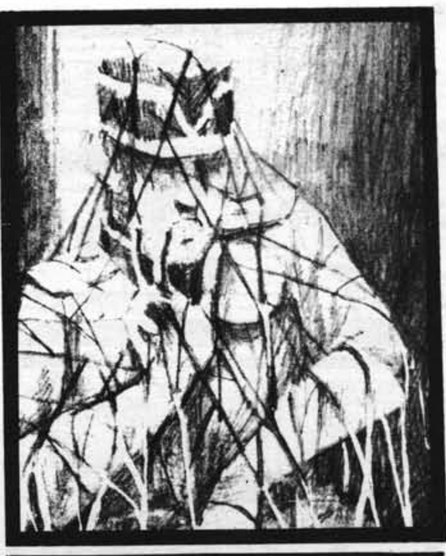
Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-16	16-32		-1	3	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Área
	☠				

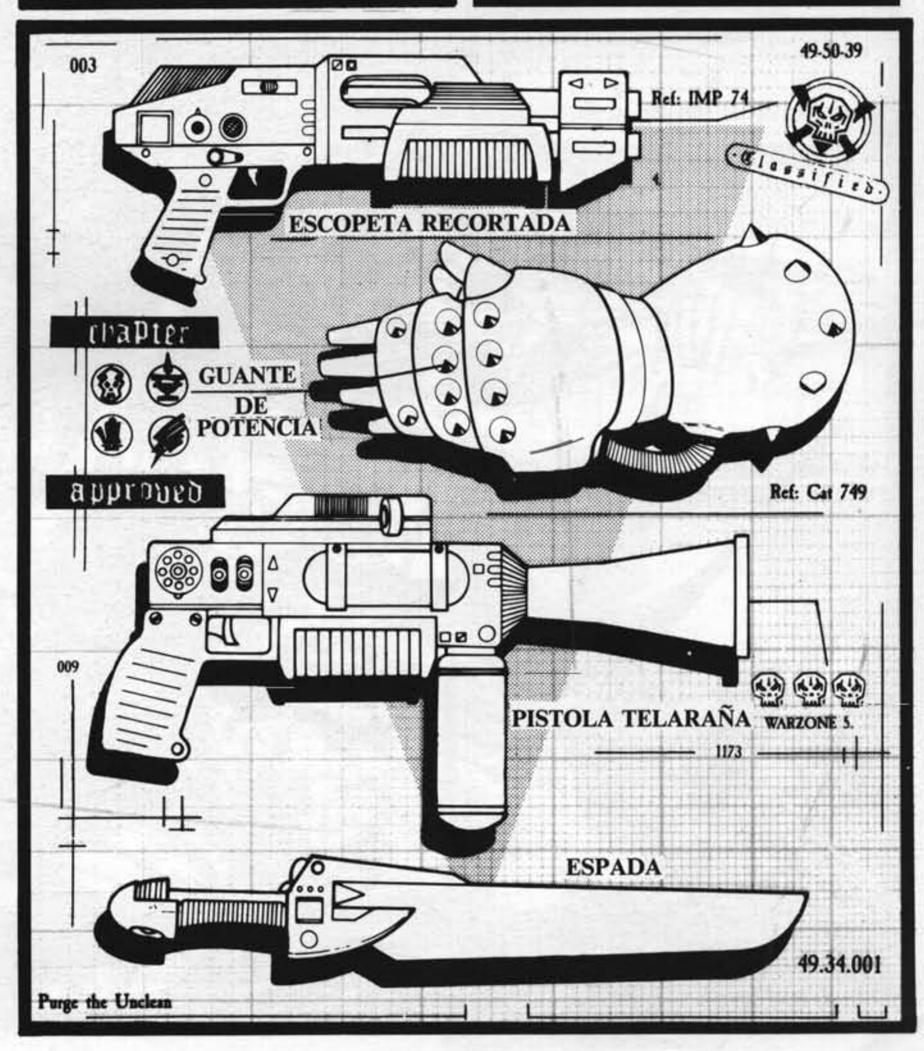
Espada. ¡Una buena y pasada de moda hoja de carbono-acero o plástico! Es considerada como el signo distintivo de un caballero en muchos mundos. El portar espadas está generalmente aceptado en un universo hostil.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
C				Como el usuario	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Área
	☠				





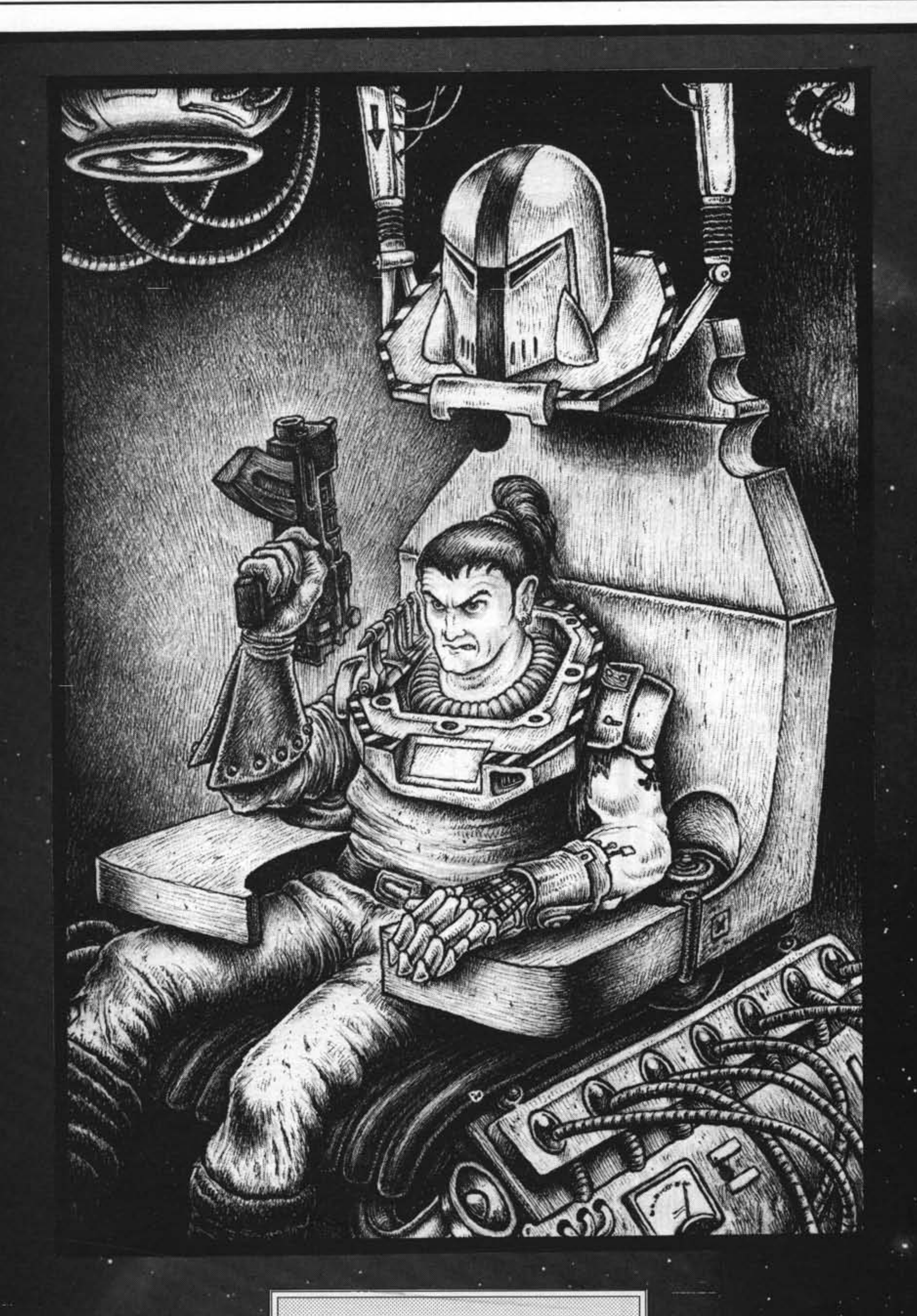


Pistola telaraña. El entelarañador dispara una substancia que se expande rápidamente en una masa de pegajosas fibras. Según impacta, la telaraña se estrecha, y se estrecha más y más cuanto más pugna la víctima por liberarse. Una vez que ha impactado, un blanco no puede liberarse excepto que la telaraña sea rociada con un disolvente especial que la destruya. Las víctimas con una *inteligencia* de 1-4 lucharán siempre por librarse, hasta que la telaraña se estreche tanto que los ahogue y los mate. Otras víctimas pueden considerarse vivas, pero incapacitadas físicamente. No hay necesidad de lanzar dados para *herir/dañar* y no hay tiro de salvación. Estar entelarañado no impide a los psíkos emplear sus poderes. Algunos entelarañadores pueden disparar una telaraña anestésica, que deja inconsciente a la víctima. Esto significa que las criaturas con *inteligencia* baja no se ahogan, por lo que es muy útil para cazar.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	+1		Ver arriba	

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Área
	☠				



Comerciante-bribón

ARMAS PESADAS

Las armas pesadas están diseñadas para dar apoyo en el campo de batalla cuando sea necesario, especialmente contra posiciones fortificadas y vehículos. Muchas son, simplemente, versiones pesadas de las armas básicas. Todas son grandes y requieren un cuidadoso posicionamiento si se quiere obtener su efecto máximo.

Autocañón. Un autocañón es similar en concepto al cañón de un carro de combate del siglo XX. Son de tiro rápido y emplean munición explosiva de reacción de masas. Suelen montarse mayoritariamente sobre vehículos debido a su gran peso.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-40	40-144			8	D6

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
-3		4 cms.	☠		2 cms.

Convertidor de partículas. Oficialmente denominado proyector de partículas convertidas, o simplemente convertidores o emparticuladores. Sólo pueden ser disparados si el operador permanece quieto (el arma no funciona a bordo de un vehículo en movimiento). Para asegurar la estabilidad, a veces las tropas que los usan están equipadas con botas especiales equilibradoras y «pies de gato» para fijarse al terreno.

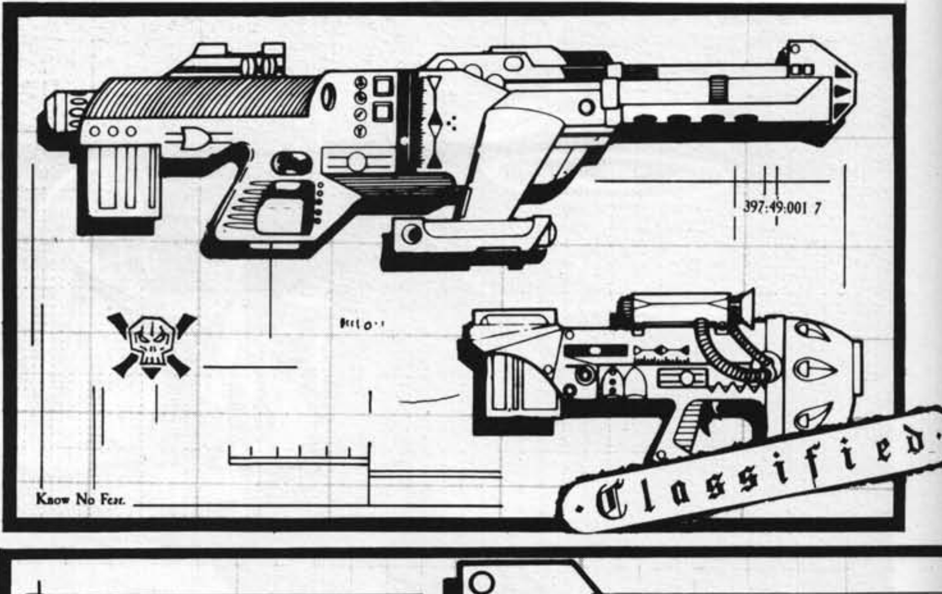
El arma funciona convirtiendo la materia en energía, creando un campo de energía a su frente. El campo de energía se incrementa en intensidad a medida que las partículas se extienden más y más. Inicialmente, el campo funciona lentamente (por lo que las tropas en el camino del chorro de partículas pueden evitarlo fácilmente). A su extensión máxima, la conversión de materia en energía se vuelve tan poderosa que causa una violenta explosión. Normalmente esto será a la distancia de 80 metros (80 cms.). Así, cualquier objeto sólido que esté en el camino del chorro de partículas, alimenta el campo de energía causando una explosión prematura ¡y un montón de daño!.

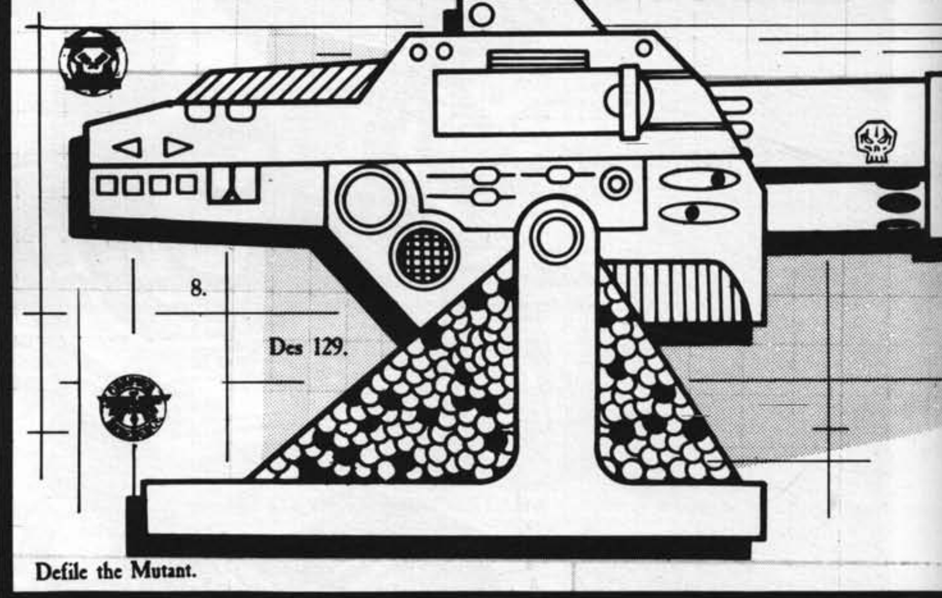
Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-40	40-80	-1		Varía	D6

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
Varía		3 cms.	☠		Varía

La fuerza del arma varía de acuerdo con la masa del blanco. Para representar esto, la *fuerza* del ataque será igual a la *resistencia* del blanco **más** 1. Esto significa que los convertidores causan *heridas/daño* obteniendo 3, 4, 5 ó 6 en un D6.

El modificador para salvación varía dependiendo de la distancia. A causa de su lento funcionamiento inicial, los blancos ágiles y que estén alerta pueden evitar sus efectos.





La producción de armas para el ejército y la flota se realiza en muchos mundos de todo el Imperio. Las factorías de los Adeptus Mecanicus en la Tierra son, con mucho, las armerías más grandes, cubriendo las necesidades de más de la mitad de la flota y un cuarto de las del ejército. Los armeros de los Adeptus Mecanicus son individuos altamente cualificados, totalmente versados no sólo en balística, energética, impacto y conocimientos mecánicos, sino también en los auspicios secretos, adivinación rúnica y ritos místicos asociados con la fabricación de armamentos. El diseño de objetos individuales es realizado por Maestros Artesanos de los Adeptus Mecanicus tras consultar con los comandantes militares y los encargados financieros del Administratum. Mientras que el diseño básico es cuestión de crítica severa, los armeros son libres de introducir modificaciones y ornamentos en cada tanda de nuevas armas. El armamento suele ser vuelto a modificar según llega a los ejércitos y flotas.

Cada base de suministros militar y naval dispone también de sus armeros y talleres, aunque a una escala mucho menor que en el Planeta Imperial. Al igual que sus hermanos de la Tierra, los artesanos navales y militares son miembros de los Adeptus Mecanicus, aunque incluidos en la organización militar. Estas armerías, pequeñas y móviles producen equipo a la par que realizan modificaciones sustanciales del material suministrado por el Imperio.

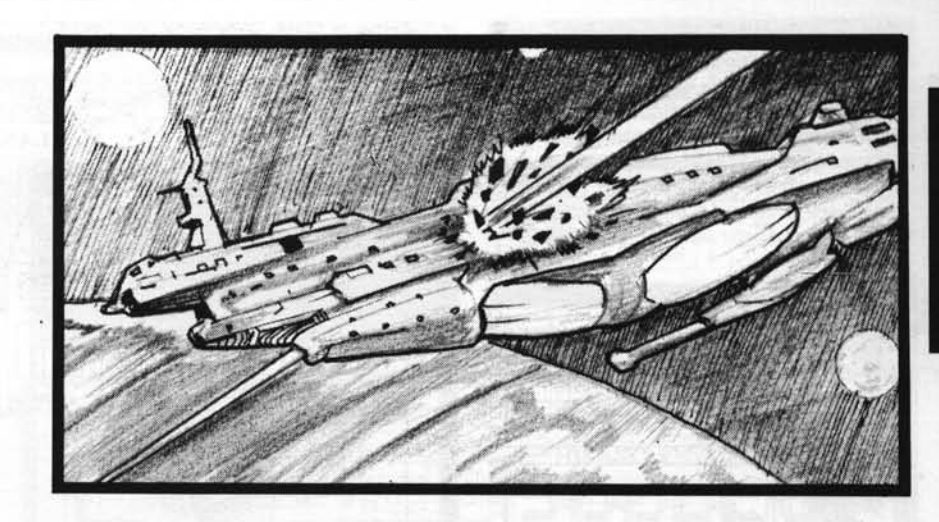
Los Adeptus Astartes se dividen en mil Capítulos, cada uno de los cuales tiene sus propios talleres y Hermanos Artesanos. Los Comandantes Marines también obtienen equipo de los Adeptus Mecanicus,

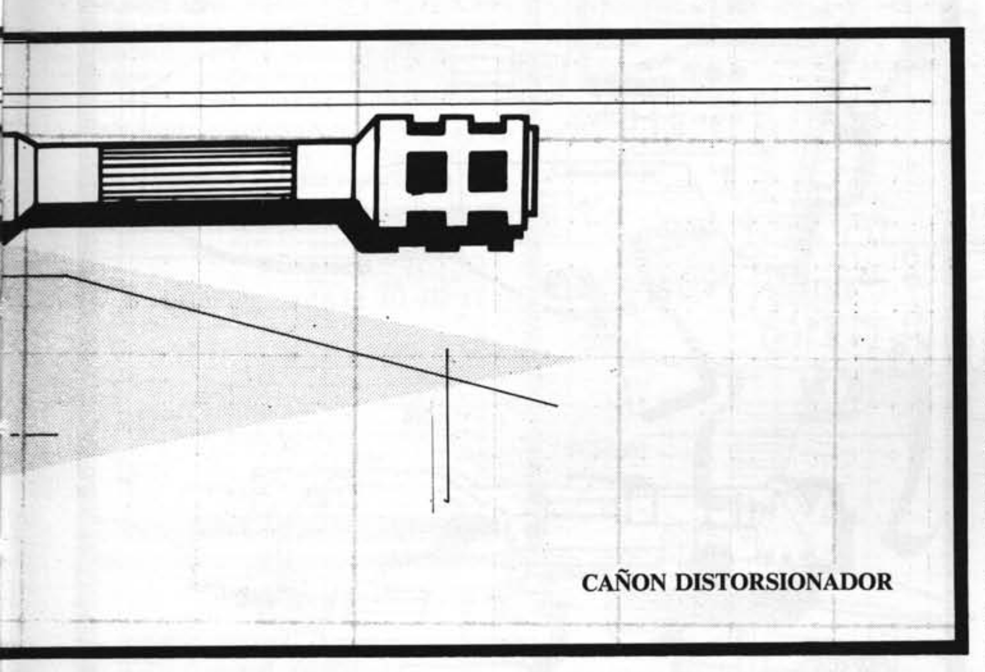
El tiro de salvación depende de la distancia que la figura puede mover y no de su armadura. La tabla resume las diferentes tiradas de salvación. Por ejemplo, una figura que puede moverse 6 cms. tiene un tiro de salvación de 5 ó 6 si está a corta distancia.

Tiro de salvación de un D6 basado en el movimiento.

Alcance	Distancia de movimiento del blanco		
	0-4 cms.	4-8 cms.	8 cms+
corto	6	5,6	4,5 ó 6
largo		6	5 ó 6

El efecto de área de un convertidor varía según la distancia. A corto alcance, es solo de 3 cms, pero a largo alcance el área se extiende a 6 cms.





CAÑON DISTORSIONADOR

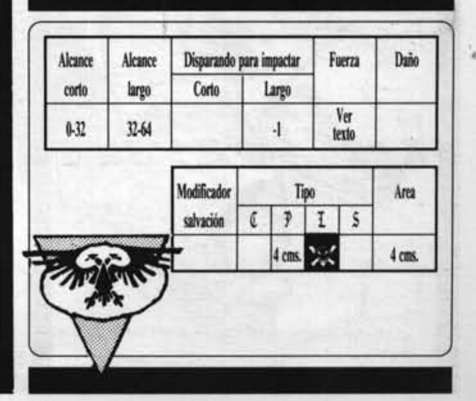
haciendo las modificaciones pertinentes para suplir sus necesidades. La frecuencia de esta práctica varía grandemente. Pocos Capítulos de Marines construyen sus propias naves espaciales, la mayoría de las cuales se construyen en las atarazanas imperiales situadas alrededor de Marte. Los armeros Marines son obreros altamente cualificados. El armero-jefe es el Maestro de Forja: un título honorable con una posición de mucha responsabilidad. Todos los armeros Marines trabajan dentro de una antigua tradición de diseño y decoración exclusiva de su Capítulo. El arma básica del Marine es el Bolter. Se fabrican una serie de variantes del mismo, que incluyen modelos diferentes de empuñadura, longitud del cañón y capacidad de munición. Su decoración varía de Capítulo en Capítulo, e invariablemente incluye el emblema de la Unidad, al igual que la identificación de esta e individual. No obstante, todos los bolter funcionan de una forma similar, empleando la munición estándar de espoleta de proximidad. Aunque pequeños, estos proyectiles autopropulsados son sumamente mortíferos. Su cabeza diamantina les proporciona una excelente penetración inicial en superficies acorazadas. Su núcleo cerámico aloja una carga explosiva que es introducida en la ya rota superficie del blanco por los remanentes del propelente. Sólo cuando ha penetrado profundamente, la espoleta de proximidad de masas conectada en la fábrica hará explosionar la carga, permitiendo su penetración en, y su ignición dentro de, blancos con o sin coraza. Los proyectiles que no penetran no estallan, reduciendo así el riesgo de accidentes. Puesto que un proyectil bolter estalla *dentro* del blanco, su efecto es devastador.

Un convertidor no puede fallar a un blanco y no explota en cualquier lugar. Si una desviación hace que el disparo no acierte a ningún blanco, simplemente extiende la línea de fuego hasta alcanzar otro blanco o hasta el alcance máximo.

Recuerda que un convertidor no destruye solo soldados y vehículos, sino también edificios y accidentes geográficos. Un convertidor apuntado hacia el suelo crea un cráter de 2-8 cms. de diámetro a distancia corta y de 2-16 cms. de diámetro a distancia larga.

Cañón distorsionador. El cañón distorsionador, también conocido como cañón desplazador, desplazador, cañón D o cañón de hiper-espacio, usa el mismo principio que el motor de hiper-espacio de una nave espacial. El blanco es «desplazado» ligeramente al hiper-espacio y luego traído de vuelta. Esto sucede de una forma incontrolada, exponiendo el blanco lo mismo al frío mortal del vacío interestelar o al infierno del centro de un sol. Esto destruye o mata automáticamente al blanco una vez que se obtenga un impacto.

La única posibilidad de evitar el efecto total del arma es abandonar el área antes que el campo de distorsión alcance su plena intensidad. Para representar esto, los blancos impactados tienen un tiro de salvación basado en lo ágiles (o poco ágiles) que sean. Los blancos con una *capacidad de movimiento* de 0-4 cms. se salvan con un 6 en un D6; con un *movimiento* de 4-8 cms. se salvan con 5 ó 6, las tropas más rápidas lo hacen con 4, 5 ó 6. Los vehículos no pueden hacer tiro de salvación si están parados y solo salvan con un 6 en otras circunstancias. Las tropas que consigan su tirada de salvación están atrapadas en el campo, pero no se mueren. En su lugar son desplazados 2D6 cms. en una dirección aleatoria. Los vehículos desplazados se quedan fuera de control automáticamente en su siguiente turno.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-32	32-64		-1	Ver texto	

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
		4 cms.			4 cms.

Lanzagranadas. Es un lanzador tubular ligero que es capaz de disparar cualquier granada. Existen muchos diseños, pero el principio es universal. Muchos de estos lanzadores están diseñados para disparar desde una especie de mochila modificada manejada automáticamente. Los lanzagranadas realizan un papel similar al de morteros en el arte de la guerra del siglo XX, puesto que pueden hacer fuego **indirecto**, no necesitando tener un blanco visible para disparar (véase *El Jugador avanzado*).



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-40	40-120			Según munición	

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
		1 cm.	☠		

Bolter pesado. El bolter o blaster pesado es una versión pesada del rifle bolter básico, disparando una ráfaga de proyectiles explosivos. Aunque pesado y lento de usar, el arma es muy efectiva al crear una cortina de fuego.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-40	40-80			5	D4

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
-2		2 cms.	☠	☠	



IMP. 745

LANZAGRANADAS

FUSIL DE PLASMA PESADO

BOLTER PESADO

Classified

Honor your Chapter

Fusil de plasma pesado. Al igual que otras armas de plasma, dispara una salva de «paquetes» de plasma energético ultracaloríficos. Es más pesado y letal que el fusil de plasma estándar. La mayoría de su masa está llena por las células de energía necesarias para alimentarlo. Por ello, el fusil de plasma pesado puede disparar dos tipos diferentes de disparos: fuego sostenido y fuego máximo. El fuego sostenido usa sólo una pequeña cantidad de la energía disponible, por lo que el arma no precisa ser precargada. El fuego máximo es una ráfaga total, soltando toda la energía acumulada en un único y cataclísmico disparo. Si es usado de esta manera, el arma no puede volver a disparar durante los 3 turnos siguientes, mientras las células energéticas generan más poder. El fuego sostenido causa un D4 de *heridas/daño*; fuego máximo un D10.

El arma incluye dos tipos de características. La primera es para fuego sostenido; la segunda para fuego máximo.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-40	40-80			7	D4
0-40	40-144			10	D10

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
-2		4 cms.	☠	☠	2 cms.
-6		4 cms.	☠		2 cms.

Hierro pesado. Los «hierros» pesados son tan chapuceros como las ametralladoras del siglo XX, a las que recuerdan. Su uso está mayoritariamente limitado a unidades de milicianos rústicos.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-40	40-80			4	1

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
-1		2 cms.			

Entelarañador pesado. Esta es una versión agrandada de la pistola telaraña estándar. Esta arma dispara una cantidad considerable de material entelarañador, que cubre un área con varios metros de diámetro. Una vez impactado, una figura no puede liberarse excepto por el uso de un disolvente de telarañas especiales, que es generalmente llevado por todas las dotaciones de entelarañadores. Todas las reglas sobre *inteligencia*, tiros de salvación, etc. se aplican exactamente igual que para pistolas telaraña.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-24	24-48			Especial	

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
		4 cms.			4 cms.

Lanzamisiles. Este arma es similar en apariencia al lanzagranadas, pero es más grande y su fuego es directo (usualmente desde el hombro). Puede disparar cualquiera de los proyectiles incluidos en *granadas y misiles*.

El dolor es una ilusión de los sentidos, la desesperación una ilusión de la mente.

Refrán de los Asesinos



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-40	40-144			Según munición	

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
		2 cms.			

Lascañón. El lascañón o cañón láser es un arma pesada, tubular y que se dispara normalmente desde el hombro o desde un afuste de algún tipo. Se monta frecuentemente en vehículos como armamento principal.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-40	40-120			9	2D6

Modificador salvación	Tipo C	?	I	S	Area
-6		4 cms.			

Multiláser. El multiláser es una combinación de láseres de fuego rápido diseñado para atravesar cuerpos compactos de tropas. Funcionando resulta comparable a un montaje cuádruple de cañones antiáreos del siglo XX, lanzando una salva de fuego contra su blanco. Es un aparato pesado que usualmente se monta en vehículos.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-40	40-120	-1		6	D4

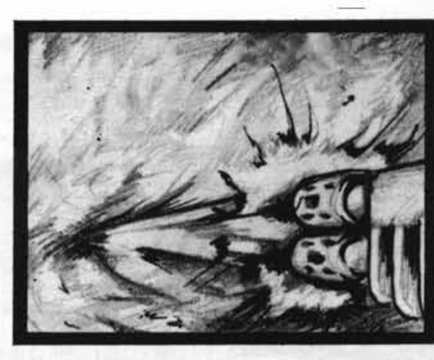
Modificador salvación	Tipo C	?	I	S	Area
-1		4 cms.			

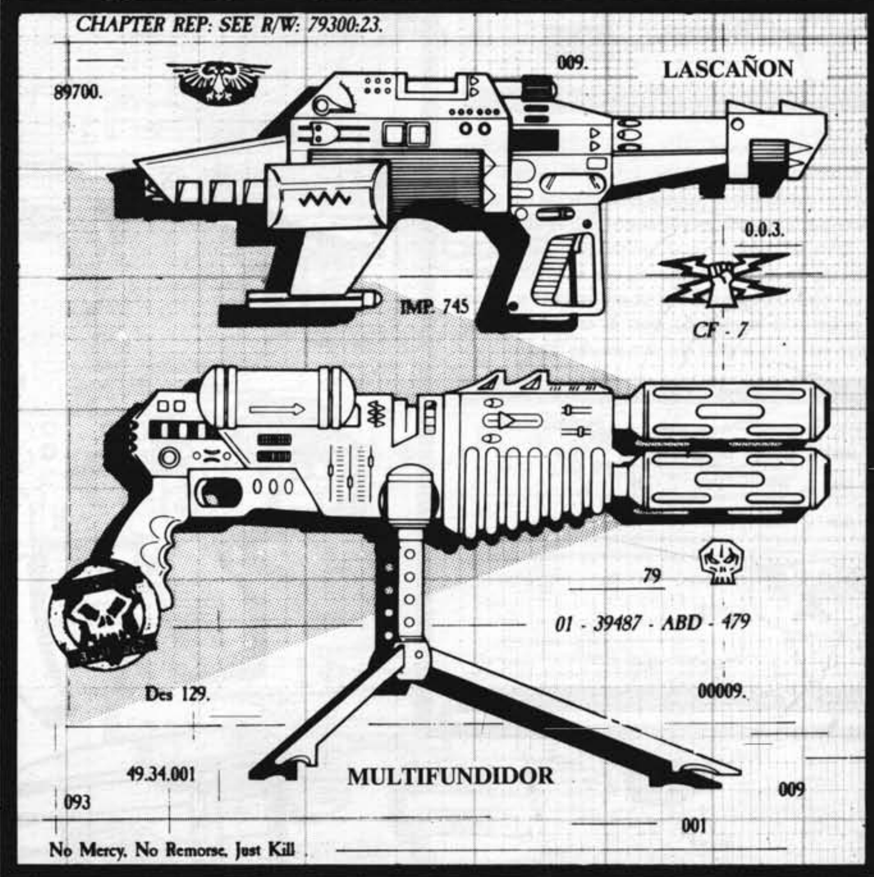
Multifundidor. Al igual que el Multiláser, este arma es una combinación de fundidores. Es un arma efectiva y depravada, aunque de alcance limitado. Los blancos son «fundidos»: las criaturas se convierten en charcos de protoplasma humeante, y los vehículos en un amasijo arrugado.

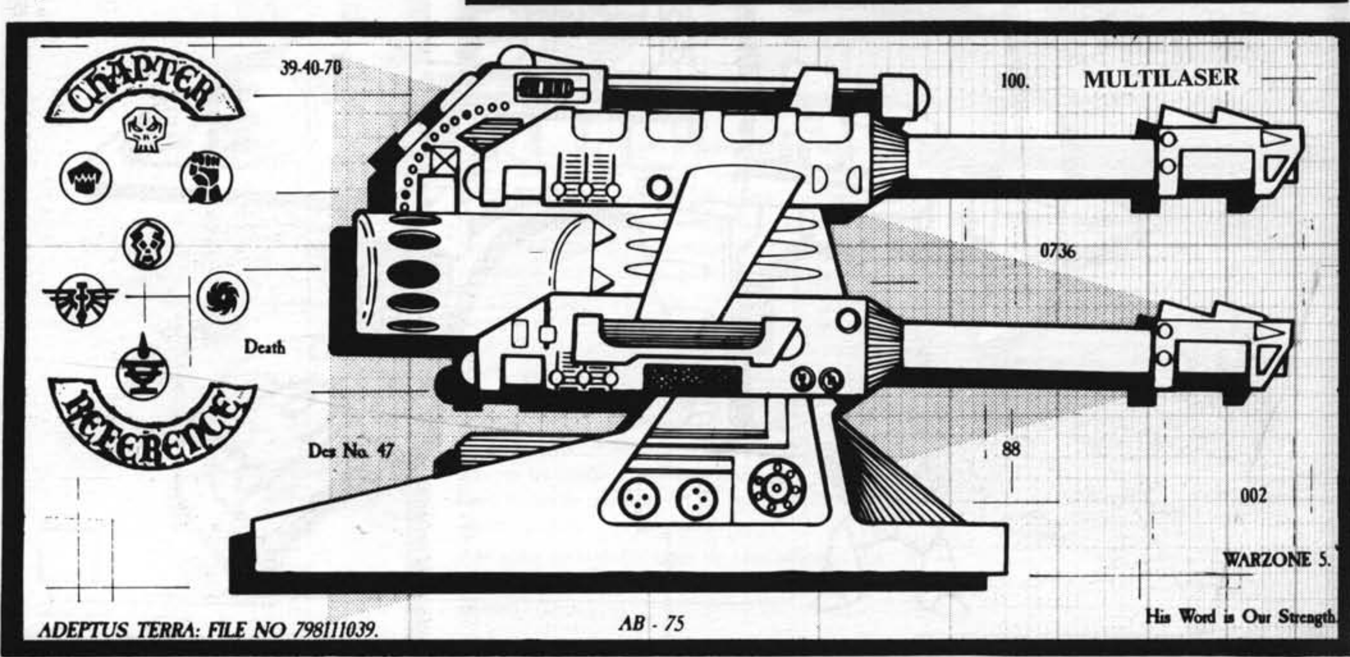


Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-24	24-48	+1		8	4D6

Modificador salvación	Tipo C	?	I	S	Area
-4		4 cms.			4 cms.







• ARMAS MUY PESADAS

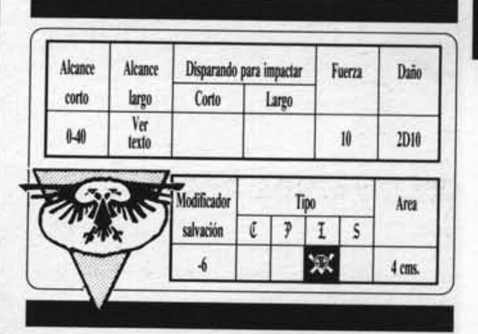
Láser defensivo. Los láseres defensivos son armas muy grandes, con una cámara de láser de más de 15 mts. de largo, y un peso conjunto de muchas toneladas. Normalmente se instalan en silos de hormigón permanentes e inamovibles. El consumo de energía de estas armas es enorme, y se integran generadores especiales en su diseño. Pueden ser instalados en un vehículo, asumiendo que encuentres uno lo bastante grande, pero no es usual. Su propósito principal es disparar al exterior del planeta, dentro de la estratosfera contra misiles y naves espaciales. Emplazados en lo alto de grandes edificios pueden ser usados contra blancos a nivel del suelo, y son ideales en asedios. Su alcance sólo se ve limitado por la curvatura del planeta. Este factor limita su utilidad contra blancos a nivel del suelo (lo que deja un alcance práctico de aproximadamente un kilómetro a ras del suelo).

Las armas muy pesadas suelen ocupar 6 *puntos de arma* en un vehículo. Los láseres defensivos, sin embargo, ocupan **10** puntos. Esto es más de lo que los perfiles estándar de un vehículo pueden permitir.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-40	Ver texto			10	10+D10

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
-6			☠		8 cms.

Macrocañón. El macrocañón es la versión más grande y pesada del autocañón. Dispara proyectiles explosivos de un tamaño y potencia considerables. Se puede montar un macrocañón sobre un vehículo muy grande (ocupando 6 *puntos de armas*) pero su uso más común es en emplazamientos para defensa estática. Pueden ser usados haciendo fuego indirecto (ver *El jugador avanzado*). Su alcance máximo es de unos 40 kilómetros, pero se considera ilimitado para propósitos de juego.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-40	Ver texto			10	2D10

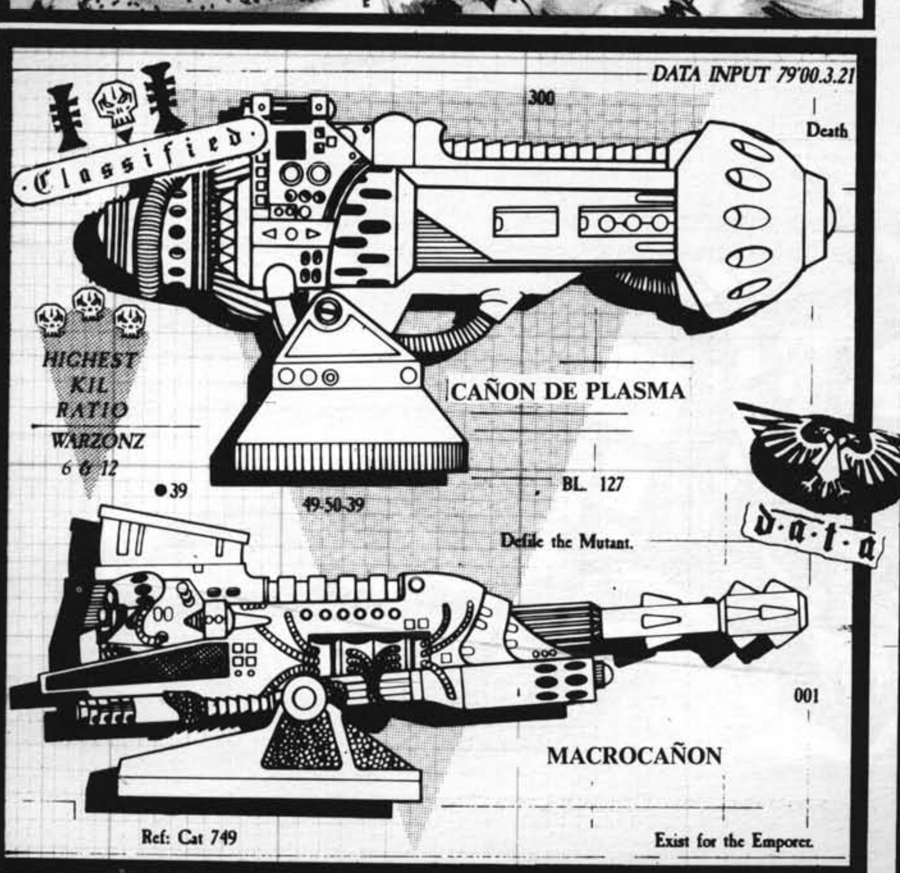
Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
-6			☠		4 cms.

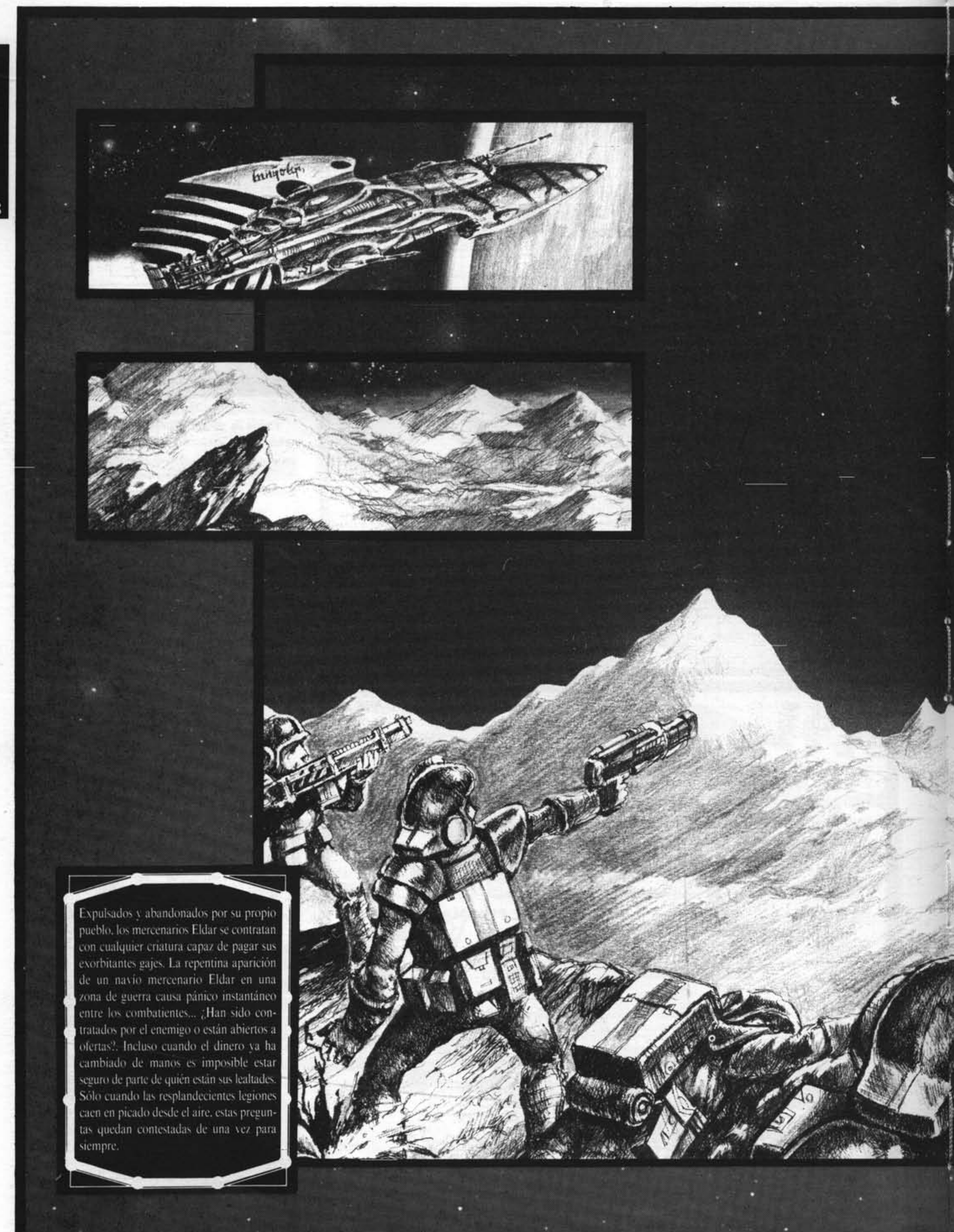
Cañón de plasma. Este arma usa un proyectil que se transforma en plasma hirviente al ser disparado. Al igual que en otras armas de plasma, realiza un elevado gasto de energía. Aunque sus baterías son enormes, un cañón de plasma no puede disparar dos turnos seguidos.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-40	40-144			8	10+D10

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
-6					4 cms.




Expulsados y abandonados por su propio pueblo, los mercenarios Eldar se contratan con cualquier criatura capaz de pagar sus exorbitantes gajes. La repentina aparición de un navío mercenario Eldar en una zona de guerra causa pánico instantáneo entre los combatientes... ¿Han sido contratados por el enemigo o están abiertos a ofertas?. Incluso cuando el dinero ya ha cambiado de manos es imposible estar seguro de parte de quién están sus lealtades. Sólo cuando las resplandecientes legiones caen en picado desde el aire, estas preguntas quedan contestadas de una vez para siempre.

• GRANADAS Y MISILES

Una granada puede ser arrojada con la mano, una honda o un lanzagranadas. Los perfiles son los de alcance para lanzamientos a mano. Para los alcances y modificadores de armas que lanzan granadas, véase el apartado de dicha arma. Todas las armas disponibles en forma de granadas están disponibles como misiles, que deben ser disparados con un lanzamisiles.

Estas armas se dividen en tres tipos básicas, que son: explosivas, de gas y de efecto de campo.

Explosivas. Son granadas y misiles que tienen un efecto físico (¡explotan!). Las figuras que estén dentro del área del efecto pueden ser impactadas y sufrir daño de una forma normal.

Gas. Son armas que afectan a la piel o al sistema nervioso del blanco, matando o dañando. El gas no tiene por qué ser inhalado para actuar; cualquier porción de piel expuesta suele ser suficiente. Sólo las tropas que lleven trajes de vacío o armaduras, estén dentro de edificios o vehículos cerrados no se ven afectadas. Tira para impactar normalmente. Una vez impactado, un blanco queda afectado automáticamente, los efectos y tiros para salvar dependen del tipo de gas usado.

Efecto de campo. Estas armas producen un campo de energía de corta duración al detonar. Los efectos del campo varían dependiendo del arma. Tira para impactar de la forma normal. Una vez impactado, el blanco queda afectado automáticamente, los efectos y tiros de salvación varían según el tipo de arma.

Las armas de gas y efecto de campo pueden estar diseñadas de forma que tengan una vida activa muy breve (un simple turno). Otras pueden permanecer en la forma de densas nubes, campos de energía persistentes o áreas de mortífero peligro de muy lenta disipación. Cuando tengas áreas de efecto de larga duración, deja el marcador del impacto en posición. Puedes pegar un poco de algodón en un círculo de cartulina para tener un útil marcador de *gas*. Al principio de cada turno (independientemente de cual bando mueva ese turno), lanza un D6.

1	Se dispersa (retira el marcador).
2-5	Permanece donde está.
6	Se desplaza 2D6 cms. en la dirección del viento, según determine el GM.

Un arma persistente de gas lanzada dentro de una habitación o vehículo sellado no puede dispersarse. Si un área de gas o de efecto de campo dura más de un turno, los blancos pueden encontrarse todavía dentro de él al principio de su propio turno. Calcula el daño adicional o efecto durante el fuego o combate; así pues, una figura que sale de un área de gas durante su movimiento no se ve afectada. Esta es una regla general, y el GM es libre de cambiarla si juzga que la situación es apropiada. Por ejemplo, una figura no puede moverse a través de una nube de humo durante la parte del movimiento del turno y decir que no está afectada.

Defoliante. Las granadas defoliantes sueltan un gas que destruye instantáneamente todo el follaje, privando a las tropas ocultas de protección y matando a los tipos dañinos de vegetación. El defoliante puede destruir incluso bio-alambre. El GM debe retirar la escenografía apropiada del área afectada. No es necesario lanzar los dados para impactar/dañar, etc. Los árboles y otra vegetación resistente quedan reducidos a tocones ennegrecidos, que probablemente proporcionen cobertura individual.

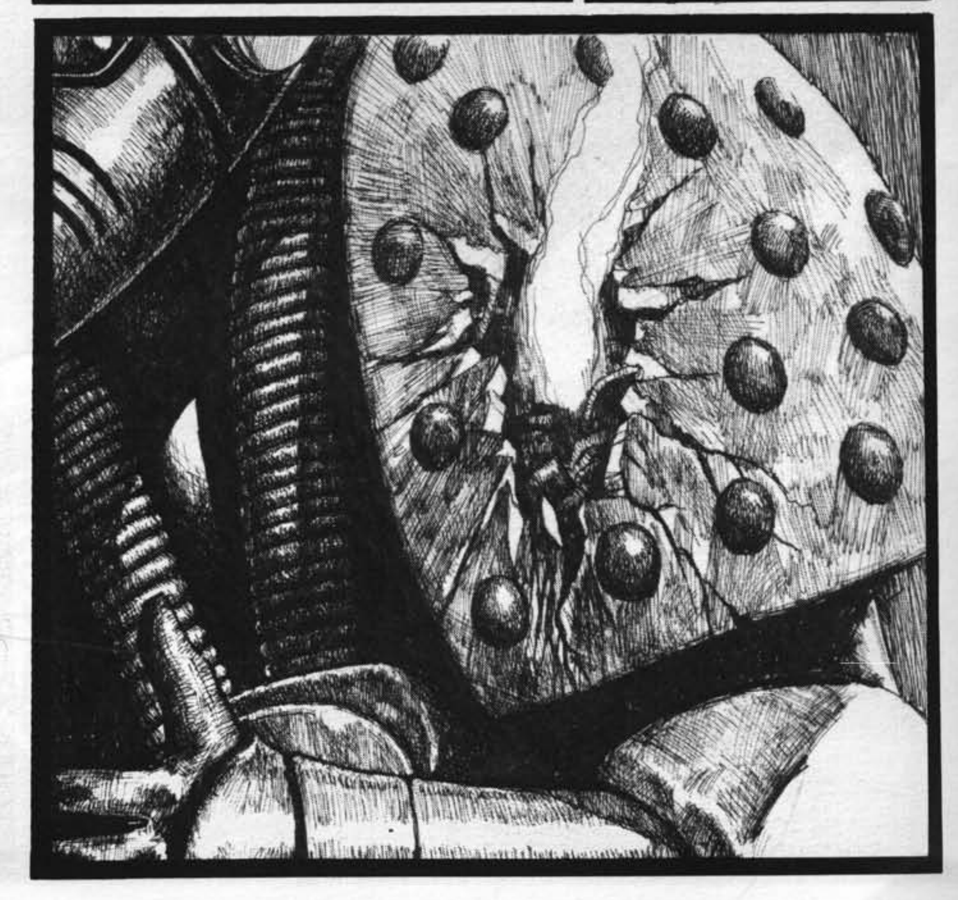
Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
0-8	8-16	siempre impacta			

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
		■			3 cms.

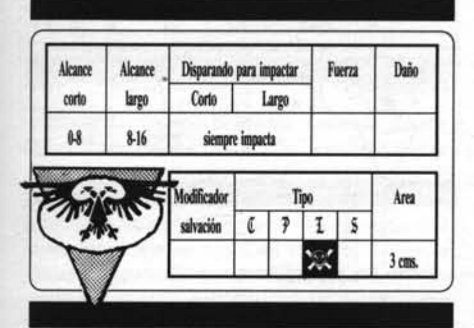








Cegadora. La cegadora es un tipo sofisticado de granada de humo que suelta un humo denso e interferencias electromagnéticas de amplio espectro. Los personajes no pueden ver o localizar blancos a través del gas cegador, y los psíkos no pueden usar sus poderes para penetrarlo. Las tropas en combate cuerpo a cuerpo sólo pueden lanzar golpes con un resultado de 6 en un D6. Las cegadoras afectan a todas las figuras dentro de su área de efecto (no hay necesidad de tirar para impactar/dañar, etc).



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	siempre impacta			

Modificador salvación	Tipo C	Tipo ?	Tipo I	Tipo S	Area
			☠		3 cms.

Ahogadora. La ahogadora se compone de un gas letal que debe ser inhalado para causar algún efecto. Las figuras que lleven respiradores no se ven afectadas. El gas es denso y verde, y estar expuesto a él causa daño de la misma manera que armas normales. Tira para impactar y herir/dañar por el sistema habitual. No hay tiro de salvación posible.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1	3	1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo ?	Tipo I	Tipo S	Area
			☠		3 cms.



Rompedora. Estos proyectiles y granadas están diseñados para romper armaduras, por lo que necesitan ser «colocadas» con más cuidado que la mayoría de las granadas, y su alcance lanzadas a mano es la mitad de lo normal. Además del proyectil rompedor normal, hay un misil rompedor especial mucho más poderoso (sólo está disponible en forma de misil y debe ser disparada con un lanzamisiles).



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-4	4-8		-1	6	D6
como lanza misiles				8	D10

Modificador salvación	Tipo C	Tipo ?	Tipo I	Tipo S	Area
-3			☠		1 cm.
-6					1 cm.

Fragmentación. Estas son las granadas antipersonal estándar. Lanzan fragmentos de metal sobre una zona al hacer explosión.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1		1

Modificador salvación	Tipo C	Tipo ?	Tipo I	Tipo S	Area
			☠		3 cms.

Alucinógena. El gas alucinógeno se usa como un arma psicológica, causando engaños, alucinaciones y, a veces, locura. Los efectos son difíciles de predecir, pero usualmente son de corta duración. Tira para impactar blancos de forma normal. El GM lanzará un D10 para determinar el efecto para cada blanco, adscribiendo el resultado según se indica en la tabla adjunta.

1-4	¡Tus manos son tentáculos viscosos... tus dedos son gusanos que se retuercen! Esto es una alucinación ¡Despierta! Tira por *confusión*.
5	Estás seguro de que algo ha caído sobre tu cabeza. ¿Qué es lo que se mueve en tu nuca?... parece una araña... arañas ... ¡cientos de ellas! ¡Quítatelas de tu ropa, suelta tu equipo y arráncatelas! La figura está totalmente inactiva e inmovilizada hasta el siguiente turno, y tiene que tirar de nuevo si permanece dentro del gas.
6	Ese árbol/edificio/u otro objeto se mueve... ¿Por qué los otros no pueden verlo? Tendrás que salvar el día... ¡Dispara y aplástalo! El efecto dura hasta el próximo turno; tira de nuevo los dados si la figura sigue dentro del gas.
7	¡Ahora es tu oportunidad! Has estado esperando un momento como este durante meses... simplemente sal de detrás de esos edificios y deja aquí a esta gentuza. Estarás de vuelta a casa en una semana y nunca los verás de nuevo. La figura abandona su unidad y huye. El efecto sólo podrá ser superado con una *reagrupación* exitosa.
8	¡El cielo es tan grande y ancho! Debe ser tan maravilloso saltar a él y volar como una pteroardilla. El personaje se incorpora y salta tan alto como puede. ¿Por qué tus camaradas te miran de esa manera? Sonríe y les preguntas si quieren volar también. La figura queda incapacitada hasta el siguiente turno, entonces lanza el dado de nuevo si permanece dentro de la nube de gas.
9	¡El enemigo! ¡Está rodeándote! ¡Dispara, lanza granadas, grita avisando a tus amigos! Calcula el fuego y el uso de otras armas de forma aleatoria, determinando los impactos sobre los amigos, según resulte apropiado. Los efectos duran hasta el siguiente turno de la figura, cuando debes tirar los dados de nuevo si sigue dentro del gas.
10	A Jones nunca le has gustado ... mírale, caminando delante tuyo... te roba dinero, miente, hace trampas... Le odias. Aprovecha y vuélale la cabeza. El personaje dispara a su amigo más cercano, pegando alaridos y disparando a cualquiera que esté en su camino (están de parte de Jones). El efecto dura hasta el próximo turno, teniendo que volver a tirar el dado si la figura sigue dentro del gas.

Las tropas que sufren los efectos del gas alucinógeno tienen que volver a lanzar el dado si siguen expuestos durante un segundo turno o subsiguientes. Los resultados de 1-4 cuentan como el resultado original, dando un 5% de posibilidades de que continúen con su locura actual.

El GM creativo puede inventar sus propios resultados para sustituir algunos o todos los descritos.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	-1			

Modificador salvación	Tipo C	Tipo ?	Tipo I	Tipo S	Area
		☠			3 cms.



Desarregladora. Cuando los proyectiles o granadas desarregladoras detonan, sueltan un chorro masivo de energía electromagnética que es capaz de dañar el tejido vivo, pero que está diseñada realmente para dañar a la maquinaria operada eléctricamente.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1	2	1

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area
					3 cms.

Pon el marcador de área como es habitual y tira para impactar y causar *heridas/daño* contra criaturas vivas como con cualquier arma. No hay tirada de salvación. Tira un D10 adicional, el resultado representa la efectividad del proyectil, correspondiendo un número bajo a un gran efecto y un número alto a un efecto relativamente nimio. Todo el equipo técnico en el área (incluyendo armas y equipos) con un *nivel-tec* mayor que el número obtenido se queda inoperativo inmediatamente. Incluso las biounidades se ven afectadas, la energía fluye revolviendo las neurofibras al igual que quemando los cables eléctricos y funde pequeños componentes.

El equipo situado en el interior de vehículos tiene un cierto grado de protección gracias a la armadura y casco del mismo. Cada elemento de equipo tiene un tiro de salvación equivalente a la armadura básica del vehículo. Los motores, batería, etc., del vehículo pueden verse afectados. Haz un tiro de salvación normal sobre el blindaje; si se falla, lanza un D10 no modificado en la tabla de *efectos de daño especiales*.

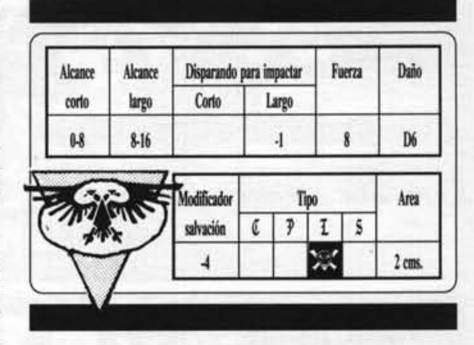
No siempre es obvio qué objetos son afectados por un desarreglo (especialmente los elementos de baja tecnología que pueden no tener componentes eléctricos). Obviamente, las mazas, espadas y armas similares no tienen partes móviles ni componentes eléctricos y no se ven afectadas. Las armas de fuego antiguas y las armas-hierro son puramente mecánicas y no pueden ser dañadas. En términos generales, asume que una cosa es afectada excepto que obviamente no pueda serlo. En caso último, el GM debe dar una norma sobre objetos específicos.

Gas adormecedor. La adormecedora es un arma de gas que debe ser respirada para tener efecto; las figuras que llevan respiradores o equivalentes no se ven afectadas. Los demás blancos se ven afectados si reciben un impacto, quedando inconscientes. Permanecen inconscientes mientras estén dentro del área del gas, pero se recuperan al principio de cualquiera de sus turnos, una vez que el gas se haya disipado, si obtienen un 5 o un 6 con un D6.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1		

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area
					3 cms.

Bomba fundidora. Esta granada/misil explota con un vendaval de super calor, la intensa energía térmica funde el blanco. Se trata de un arma altamente mortífera, que es especialmente útil para atacar vehículos y edificios.

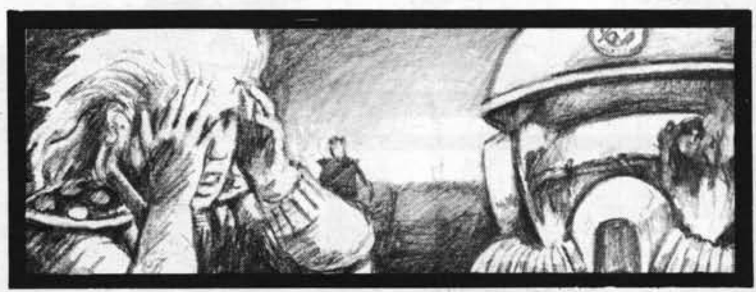


Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1	8	D6

Modificador salvación	Tipo C	P	I	S	Area
-4					2 cms.

Fotón. Un poyectil fotónico produce una ráfaga de energía lumínica lo suficientemente fuerte como para dañar seriamente los órganos visuales. Causa ceguera a cualquier criatura dentro del área de efecto, y destruye todo el equipo sensible a la luz (incluyendo equipos-infra y apuntadores). No hay necesidad de tirar para impactar, puesto que todas las tropas que están dentro del área son impactadas automáticamente y quedan afectadas. Los soldados que lleven visores protectores pueden quedar sin afectar (dependiendo de la tirada de salvación del visor —véase *Miscelánea* en *Equipos*—). Las criaturas dentro de edificios o vehículos, o detrás de cobertura recia, tienen un tiro de salvación de 4, 5 ó 6 en un D6. Las criaturas cegadas pueden recuperar su vista al cabo de un D6 días, el 50% de las veces. En cualquier caso, las tropas quedan cegadas la duración de la partida, y pueden considerarse que están inconscientes debido a los efectos del shock. Las figuras pueden ser retiradas del juego a discreción del GM (no toman más parte en el juego).









Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	siempre impacta			

Modificador salvación	Tipo: C	?	I	S	Area
			☠		3 cms.

Plasma. Un proyectil de plasma suelta una nube de plasma que puede fundir la carne humana en su área de efecto. El área de efecto permanece hasta que se dispersa, pero reduciendo su radio 1 cm. cada turno después del primero. Así, un proyectil de plasma nunca dura más de 3 turnos (incluyendo los turnos del enemigo). El plasma puede ser representado con un marcador de área cubierto de algodón pintado como si fuese una llama (obviamente necesitarás tres marcadores, uno de cada tamaño).

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1	5	1

Modificador salvación	Tipo: C	?	I	S	Area
-2			☠		3 cms.

Anula-psíkos. Cuando los proyectiles anula-psíkos detonan, liberan finas partículas de polvo impregnadas de energía psíquica negativa. Esta forma de energía psíquica es extremadamente negativa (en todo el espacio humano sólo puede ser obtenida como un subproducto del metabolismo único del Emperador). Se considera que usar este material para hacer armas antipsíquicas es un derroche, por lo que su producción y uso están estrictamente controlado. Cualquier psíko que esté dentro del área de efecto del proyectil pierde un D6 puntos-psi inmediatamente, y 1 punto de nivel-psi permanentemente. Adicionalmente, cualesquiera poderes psíquicos que estén siendo utilizados desde dentro del área son anulados instantáneamente (incluyendo cualquier aura o zona psíquica protectora). La energía se dispersa al final del turno.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	siempre impacta			ver texto

Modificador salvación	Tipo: C	?	I	S	Area
			☠		3 cms.

Radiactiva. Los proyectiles radiactivos liberan radiactividad peligrosa desde su lugar de impacto. Indica el lugar de impacto y tira para desviaciones asumiendo un radio de 4 cms. (se desvía con 3 o más). Una vez que se ha establecido el lugar de impacto, tira un D6 + D4. Esto indica el nivel de radiación. El radio del área de efecto de un proyectil radiactivo es el equivalente a su nivel de radiación. Representa la zona irradiada con una ficha coloreada, que permanecerá en ese lugar indefinidamente (la mayoría de estas cargas pierden 1 nivel cada 24 horas).

Las criaturas que pasan a través de una zona irradiada reciben un impacto automático, con una *fuerza* igual al nivel de radiación.

El GM puede optar por llevar un control secreto de la posición y fuerza de las zonas radiactivas. Así, los jugadores pueden arrojarse al peligro sin saberlo (muy inconveniente para los jugadores, pero extremadamente divertido para el GM).



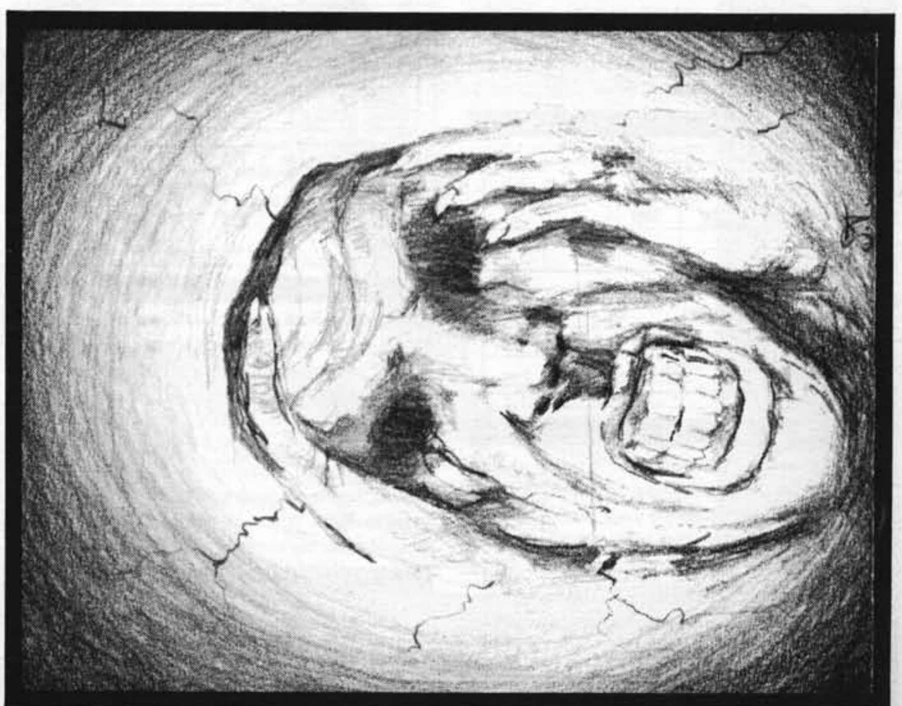
Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16			varía	

Modificador salvación	Tipo: C	?	I	S	Area
			☠		varía

Gas asustador. Causa un estado de pánico si es absorbido por la piel o respirado. Las figuras que están dentro de una nube de gas, o que pasan a través de la misma durante ese turno, son impactadas automáticamente y deben hacer una prueba de *miedo*. Las tropas que lleven respiradores o armaduras no se ven afectadas.









Cada hombre es una chispa en la oscuridad. En el momento en que es vista, ha desaparecido para siempre. Es una imagen conservada en la retina que se difumina y es oscurecida por nuevas y brillantes luces.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	siempre impacta			ver texto

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
					3 cms.

Humo. El área queda cubierta por un humo denso y permanece así hasta que se dispersa. Las figuras no pueden ver o elegir blancos a su través (excepto que tengan infravisión). Las figuras en combate cuerpo a cuerpo sólo podrán atacar si obtienen un 6 en un D6.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	siempre impacta			

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
					3 cms.

Estasis. Este proyectil crea un campo de éstasis al detonar, dentro del cual el tiempo se distorsiona y cesa virtualmente de existir. El campo no se ve afectado por todo lo que sucede a su alrededor, no pudiendo dispararse dentro de él, ni desde él. Las figuras que quedan dentro del campo están congeladas instantáneamente y no pueden hacer nada; pero no están destruidas, pudiendo reasumir su actividad una vez que el campo desaparezca. Los objetos voladores se quedan congelados en mitad del aire. Los efectos duran hasta que el campo se dispersa.

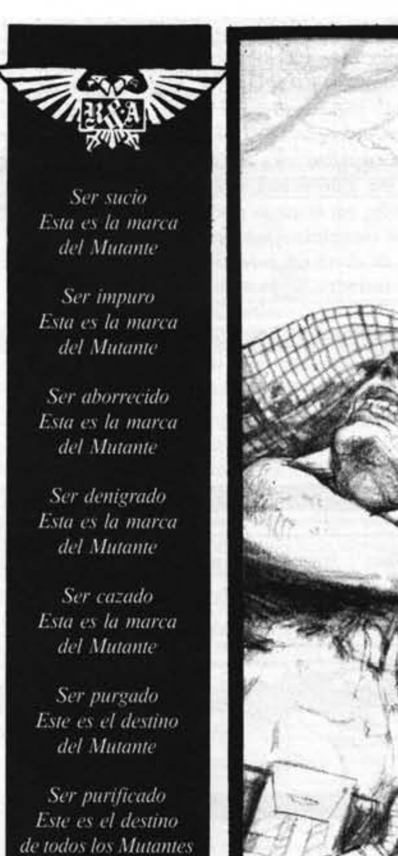


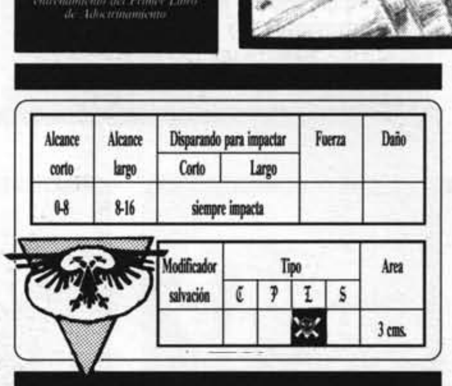
Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1		

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
					2 cms.

Gas atontador. De uso común por la policía, al hacer explosión suelta un gas debilitador. Las figuras que estén dentro del área de acción del gas o que pasen a través del área durante el turno son impactadas automáticamente y deben hacer una prueba de *confusión*. La nube de gas permanece hasta que se disperse.







Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	siempre impacta			

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
					3 cms.

Emborrachadora. Los proyectiles emborrachadores se detonan produciendo una pequeña distorsión en el tejido del espacio. Esto causa alteraciones en la gravedad, desplazamientos espaciales y una cierta cantidad de distorsión temporal. Las figuras cogidas por el campo de acción del proyectil se mueven a media velocidad. Las figuras que disparan desde o hacia el campo sufren una penalización de -1 para impactar. Los efectos duran hasta que el campo se disperse. Todas las figuras dentro del mismo son automáticamente impactadas. No hay necesidad de tirar el dado.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	siempre impacta			

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
					4 cms.

Gas tóxico. Esta toxina puede ser absorbida por la piel o respirada. Sólo las tropas que lleven vestimentas estancas están a salvo. Los demás blancos mueren instantáneamente si son impactados; su mucosa corporal se vuelve una masa putrefacta, verde y burbujeante. Tira para impactar normalmente, sin tirada de salvación. El gas permanece hasta que se dispersa.

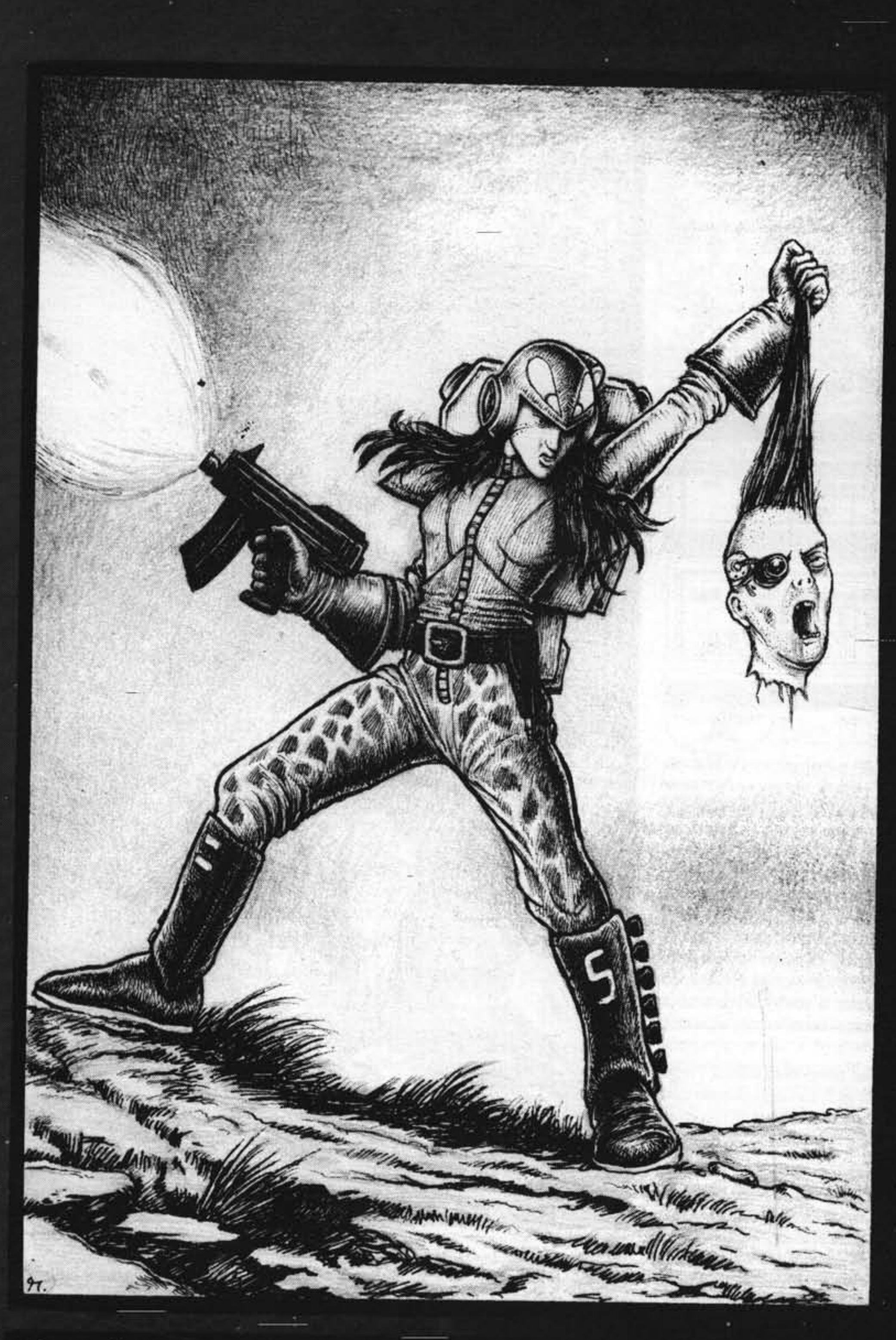


Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1		

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
					3 cms.

Virus. Los proyectiles de virus son armas de guerra bacteriológica, perfeccionados hasta un grado razonable de seguridad y control. Los tipos de virus usados pueden variar enormemente, y en teoría es posible fabricar tipos discriminadores de especies. Sin embargo, su factor de mutación es tal que es imposible garantizar esto, por lo que esta arma se usa muy raramente para masacres estratégicas.

Coloca el marcador como es habitual y tira para impactar a cada blanco. Sólo las tropas con ropajes protectores o dentro de un edificio o vehículo estanco son inmunes, puesto que los respiradores no son suficiente protección. Los blancos que son impactados están muertos, sin tiro de salvación posible.



Aunque los guerreros del Imperio tienen acceso al equipo militar más avanzado, sus filas están llenas de una gran variedad de humanos, incluyendo a los más bárbaros. La disciplina imperial es rigurosa, pero, incluso así, los viejos hábitos tardan en morir y los rasgos sociales primitivos marcan muchas de las actitudes de los soldados. En el caso de unidades formadas con gentes originarias de sociedades guerreras, la caza de cabezas y la tortura ritual no es impedida por los oficiales. Al contrario, la presencia de un grupo de salvajes en un ejército puede elevar la disciplina conjunta y la lealtad.

Cuando una figura ha muerto, el virus puede mutar y extenderse a tropas no afectadas. Tira 2D6, éste es el radio al que se extiende ahora el virus, tomando el cuerpo muerto como centro. Tira para impactar inmediatamente a los nuevos blancos dentro de esta área, pudiendo incluir a tropas que habían sido lo bastante afortunadas como para evitar ser impactadas por la explosión inicial. Continúa generando nuevos radios de efecto y nuevas bajas hasta que no consigas impactar o no haya más blancos potenciales.

El virus está programado genéticamente para mutarse en una forma no dañina una vez que se acabe la forma exterminadora. Nota: aunque se considere instantáneo, un virus no se extiende normalmente más rápido de 500 mts. desde el punto de detonación en un turno de juego. También, aunque se asume que los efectos del virus duran solo un turno, en realidad un 1% de todos los usados se vuelven activos aleatoriamente durante los 10 años siguientes.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16		-1		

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
			☠		3 cms.

Torbellino. Un proyectil torbellino crea una pequeña ruptura en el tejido del espacio-tiempo, una vorágine giratoria de destrucción similar a un diminuto agujero negro. La ruptura se denomina campo de torbellino. No puedes ver o disparar a través de un campo de torbellino. Todos los edificios, escenografía y figuras que se encuentren dentro del área son automáticamente destruidos (un torbellino destruye toda la materia y toda la energía). No hay necesidad de tirar para impactar, y normalmente no hay tiro de salvación alguno. A un personaje se le puede permitir un tiro de salvación discrecional para representar la posibilidad de saltar a un lado en el último minuto (normalmente, sacar un 6 en un D6).

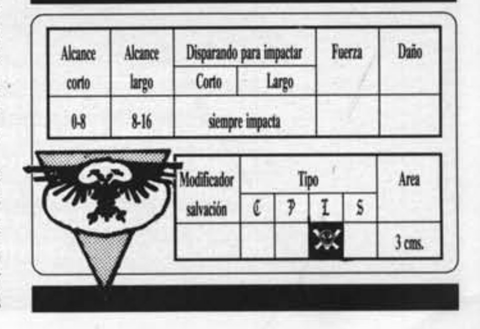
Los campos de torbellino tienen forma esférica y dejan un cráter donde estuvieron, un campo en movimiento corta el terreno como una trinchera. El problema con estas armas es que son impredecibles (además, son muy raras y bestialmente caras).

El proyectil torbellino se desvía inicialmente con un 2 o más en un D6. El campo de torbellino permanece en juego, se desvanece o se mueve, según se indica en la tabla a continuación. Al principio de cada turno (independientemente de qué bando sea este turno) lanza un D10 y consulta esta tabla.

1-3	El campo de torbellino se desvanece.
4-7	El campo permanece inalterado.
8	El campo de torbellino se mueve 2D6 cms. en una dirección aleatoria.
9	El torbellino se divide en dos campos de igual tamaño. Lanza el dado de nuevo para cada uno.
10	El torbellino se expande instantáneamente a un radio de 6 cms. y desaparece, dejando un cráter gigantesco.

Un torbellino cercenando a un vehículo o edificio le causa un D4 de *daño* por cada 1 cm. completo que el torbellino lo penetre. Así, un torbellino de 3 cms. de radio (6 cms. de diámetro) que pase directamente a través de un edificio le causará un D4 de *daño*. Si más del 50% del área que ocupaba es destruida, el edificio se colapsará. Si más de 2 cms. de un vehículo se ven afectados, se asume que está destruido excepto que sea un Juggernaut. No hay tirada de salvación.

Sobre la mesa de juego, un campo de torbellino se representa por medio de un marcador de cartulina pintado de negro para que parezca bastante amenazador. Un hemisferio negro (media pelota) es visualmente más exacto, pero encontrar una pelota del tamaño adecuado puede ser difícil (¿Qué tal medio envase de plástico de premios sorpresa infantiles?).



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar: Corto	Disparando para impactar: Largo	Fuerza	Daño
0-8	8-16	siempre impacta			

Modificador salvación	Tipo: C	Tipo: P	Tipo: I	Tipo: S	Area
			☠		3 cms.

• MINAS

Las minas son comparables en sus efectos a las granadas y proyectiles. En realidad todas las armas de tipo granada pueden ser adaptadas a formas de mina por medio de una espoleta de presión, temperatura o proximidad. No es muy práctico plantar minas durante una partida excepto que se use el *misil mina* especial, descrito en la sección siguiente. Si el GM quiere incluir áreas minadas en la partida, deberá dibujar un mapa mostrando su extensión y el tipo empleado. La mayoría de las minas son «micro-minas» del tamaño de una moneda de 5 ptas., emplazadas en racimos o grupos desparramados. Encontrarlas es prácticamente imposible, excepto, naturalmente, por accidente. En consecuencia, una zona minada sigue siendo peligrosa incluso después de que alguna de las minas haya hecho explosión. Si el GM lo desea, puede asumir que sólo se ha plantado una mina, que es borrada del mapa cuando estalle. Las minas rompedoras, fundidoras y otras de gran potencia son las que son plantadas normalmente por unidades, o en pequeñas cantidades, a veces en medio de las carreteras para cazar a los vehículos.

Cualquier figura que esté moviéndose a través de una zona minada, o viajando sobre un tramo minado de carretera es un blanco. Los jugadores pueden elegir disponer las minas de forma que sólo sean activadas por el peso (en cuyo caso cualquiera de peso similar o mayor al de un vehículo pequeño será un blanco).

Tira una vez para impactar, usando una *HB* de 3 (lo que usualmente significa que se obtienen impactos con resultados de 4, 5 ó 6 en un D6). Calcula el daño como si la figura hubiese sido impactada por el tipo equivalente de granada/proyectil. Se asume que las minas son ligeramente menos poderosas que los tipos de granadas equivalentes, y no tienen el área de efecto. Por la misma razón, los efectos nunca duran más de 1 turno, las armas de gas y campos de efecto se dispersan inmediatamente.

Las minas pueden ser detectadas usando un *scanner de energía* (descrito en *Miscelánea*, en *Equipo*). Cualquier figura que use un *scanner de energía* reduce sus posibilidades de ser impactado a sacar un 6 con un D6. Alternativamente, cualquier granada o proyectil que haga explosión con área de efecto puede ser empleado para limpiar un área equivalente a su propio marcador de área de efecto. Esto no garantiza el destruir todas las minas, pero reduce la posibilidad de ser impactado a obtener un 6 con un D6.





• ARMAS DE APOYO

Todas las armas de apoyo ubicadas fuera del tablero son grandes. Pueden hacer fuego desde silos situados a muchos kilómetros, o desde naves espaciales orbitando, o desde aeronaves volando muy alto. Algunos de los misiles más grandes pueden ser lanzados desde el extremo de un sistema solar contra un planeta a muchos millones de kilómetros de distancia. La disponibilidad de dichas armas de apoyo debe ser decidida por el GM antes de empezar la partida, y puede depender del contexto de la partida o escenario. No es recomendable usar muy frecuentemente estas enormes y poderosas armas, y cuando aparezcan en una partida su mejor uso es el de ser el blanco de algún «raid» o intento de captura o destrucción. Se han incluido en las reglas para completar mejor éstas. Cualquier impacto potencial de un arma de apoyo puede ser calculado con una *HB* de 3.

Bombas de barrera. Una bomba de barrera es un misil táctico de largo alcance diseñado para ser usado principalmente contra ciudades o emplazamientos. Su alcance es prácticamente ilimitado. Una bomba de barrera puede estar dotada de motores, permitiendo lanzarla desde el extremo de un sistema solar contra un blanco en un planeta distante. Antes de alcanzar su blanco, el misil se divide en 6 fragmentos.

Cuando uses este arma, indica cuál es tu blanco y determina dónde cae el primer fragmento. coloca un marcador de área de efecto de 4 cms. y tira para su desviación (la bomba se desvía con una puntuación de 2 o más en un D6). La distancia del desvío es 2D20 cms. Los 5 fragmentos restantes se desvían automáticamente de la posición del primero (por lo que lanza un D12 para la dirección y 2D20 para la distancia en cms. desde el centro del marcador original). Una vez que has dispuesto todos los marcadores, calcula el daño. Si los marcadores se solapan, lo habitual es calcular el daño sólo una vez (pero el GM puede calcular el daño por cada fragmento que se solape, si juzga que la situación es apropiada). Ten en cuenta que este arma no tiene bandas de alcance de ningún tipo.

Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar		Fuerza	Daño
		Corto	Largo		
	ver texto			5	D10

Modificador salvación	Tipo				Area
	C	P	I	S	
-5					4 cms.

Bomba de bio-alambrada. A veces se usan cohetes para lanzar esta extraña arma. Cada bomba contiene semillas especiales, medios de crecimiento y nutrientes: la planta que crece de todo ello es llamada bio-alambrada. El bio-alambre crece casi instantáneamente, es extremadamente duro, se regenera muy rápidamente y sus afiladas puntas pueden perforar la mayoría de las armaduras o lacerar la carne expuesta. Su rápida velocidad de crecimiento permite a las gruesas zarzas moverse con precisión animal, agarrando y estrangulando a las criaturas vivas. Una vez cogida, unas segregaciones ácidas pueden reducir a huesos a una criatura del tamaño de un hombre en menos de un minuto.

Indica el lugar de aterrizaje del misil. Se desvía en una dirección aleatoria de 2D20 cms. obteniendo 2 o más en un D6. Una vez que has establecido dónde cae el misil, marca un área de radio de 4 cms. con líquen u otro material escénico similar. Se considera *terreno muy difícil*, reduciendo el movimiento a un cuarto. Adicionalmente, cualquier figura que se mueva a través de la bio-alambrada recibe un impacto automático de *fuerza* 5 que causa un D6 *heridas*. Incluso los vehículos se ven afectados, sufriendo un D6 puntos de *daño* si son impactados.

La bio-alambrada es más mortífera porque puede crecer. Al principio del turno de cada bando, el GM lanza un D6, el crecimiento tiene lugar si obtiene un 6, el radio de la planta se incrementa en 1 cm.

La mayoría de las armas no afectan a la bio-alambrada. Una espada mecánica, hacha de potencia o espada de potencia puede cortar un paso, permitiendo el movimiento a media velocidad (aunque esto no detiene el ataque de la bio-alambrada). Las armas basadas en el fuego y las de plasma pueden limpiar un área equivalente a su área de efecto, al igual que las granadas o misiles *defoliantes*.

Baliza disruptora. Se trata de mecanismos lanzados por medio de un misil. Tienen un papel táctico en el campo de batalla, dificultando las comunicaciones. Una baliza disruptora emite una señal constante que apaga todas las otras señales de radio emitidas a menos de 200 cms. Son imposibles todas las comunicaciones mientras que la baliza siga intacta. Indica el lugar de aterrizaje, con un 5 o un 6 en un D6, la baliza se desvía 2D20 cms. en una dirección aleatoria. Las balizas quedan destruidas al causarles 1 punto de daño. Tienen una resistencia de 8.

Holografías. Los láser holográficos proyectan palabras o dibujos sobre un fondo nuboso que pueden ser vistas por cualquiera sobre la mesa. Por lo tanto, no tienen marcador de daño o efecto físico. Una imagen proyectada dura un D6 turnos y durante ese tiempo cualquier prueba de psicología realizada por el enemigo está sujeta a un modificador al dado de -1. Las holografías están diseñadas para tener un efecto sobre la moral, recordando al enemigo derrotas pasadas, vilipendiando a soldados individuales o prometiendo comfort y seguridad como prisionero de guerra.

Baliza señalizadora. Una baliza señalizadora emite una señal constante que puede ser seguida por medio de un comunicador u otro receptor. La baliza puede servir para guiar armas de apoyo adicionales, de forma que no haya desviación. ¡El que la baliza señalizadora haya aterrizado sobre el blanco correcto o no es otra historia! Las balizas se desvían, obteniendo un 5 ó 6 en un D6, una distancia de 2D20 cms. en una dirección aleatoria. Una baliza queda destruida en cuanto reciba *daño*, y su *resistencia* es de 8.

Misil-mina. Se trata de un gran misil que se divide sobre su blanco, llenando un área de 24 cms. de radio con cientos de diminutas micro-minas del tamaño de una moneda. Indica el punto blanco y tira para desvío. El misil-mina se desvía 2D20 cms. en una dirección aleatoria si se saca un 2 o más, en un D6. Los blancos potenciales son impactados con una *HB* de 3, lo que usualmente produce impactos si se obtienen un 4, 5 ó 6. Las minas permanecen activas hasta que la zona sea limpiada con fuego explosivo de área.

Misil. En teoría, no hay ninguna razón por la que no pueda haber una versión de apoyo de cualquiera de los tipos de granadas y misiles. Es posible fabricar un misil de cualquier tamaño; desde un arma un poco más grande que un proyectil de un lanzador normal, hasta una capaz de volar una ciudad, provincia o continente entero. Todos los grandes misiles se desvían si se saca un 2 o más en un D6, desplazándose 2D20 cms. en una dirección aleatoria. Los marcadores de área son múltiplos de los del tipo de granada (x2, x3, x4, etc). Es conveniente referirse a estos misiles grandes como «misil atontador x5» o «misil toxina x3», etc. Los efectos son los mismos de su granada equivalente.

Bengala. Se trata de misiles relativamente pequeños, normalmente de 2-3 metros de largo. Se disparan hacia el cielo donde iluminan totalmente el área de juego durante 2D3 turnos. A la luz del día son totalmente inútiles excepto como señales pre-concebidas.







Bomba de plasma. Una bomba de plasma es un misil grande usado habitualmente desde o contra naves espaciales. También se usan para asedios planetarios. El misil se transforma en energía al ser lanzado, convirtiéndose en una masa de plasma hirviendo. Cada misil se vuelve una bola de energía capaz de fundir un «city-block» (literalmente: bloque-ciudad, un edificio enorme que puede albergar a unas 10.000 personas o más). Al convertirse en plasma, el misil se divide en 6 fragmentos, por lo que el plasma puede así saturar su blanco. Por tanto, un blanco bajo un ataque de plasma se convierte en un infierno ardiente donde sólo los muy afortunados sobreviven.

Su alcance es prácticamente ilimitado. Una bomba de plasma puede ir dotada de motores que le permitan ser lanzada desde el límite de un sistema solar contra un blanco en un planeta lejano, un misil de este tipo suele ser conocido como torpedo o lanza de plasma.

Cuando uses este arma debes indicar el punto que ha de ser el blanco, en cualquier lugar de la mesa, determinando así la posición del primer fragmento. Coloca un área de efecto de un radio de 4 cms. y tira por desvíos. Las bombas de plasma se desvían con un resultado de 2 o más en un D6. La distancia de tal desvío es 2D20 cms. en una dirección aleatoria. Los fragmentos restantes se desvían automáticamente del lugar en que aterrizó el primero, por lo que tira un D12 para la dirección y 2D20 para la distancia en centímetros por cada uno de los 5 fragmentos restantes. Una vez que hayas posicionado todos los marcadores, calcula el daño. Si los marcadores se solapan, lo normal es calcular el daño una sola vez (aunque el GM puede permitir calcular el daño por cada marcador solapado si lo juzga apropiado). Ten en cuenta que no hay bandas de alcance y que todos los dados para impactar están modificados por un +2.



Alcance corto	Alcance largo	Disparando para impactar Corto	Disparando para impactar Largo	Fuerza	Daño
	ver texto	+2		10	10+D10

Modificador salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo I	Tipo S	Area
-10					4 cms.

Misil fragmentario. Este misil se rompe antes del impacto, desparramando 6 granadas de tipo estándar. Indica el lugar donde va a impactar el proyectil y tira por desviación. La desviación será de 2D6 cms. si se obtiene un 5 ó 6 en un D6. Los misiles fragmentarios pueden llevar cualquier tipo o tipos de granadas estándar.

• SUMARIO DE ARMAMENTO

• ARMAS BASICAS

	Alcance Corto	Alcance Largo	Tirando para impactar		Fuerza	Daño	Mod. Salvación	Tipo				Area	Nivel Tec.
			C	L				C	P	L	S		
Autorifle	0-24	24-64	+1		3	1	-1						6
Bolter	0-24	24-48	+1		4	1	-1						6
Arco	0-24	24-48		-1	3	1							5
Ballesta	0-32	32-64		-1	4	1				X			5
Lanzallamas	0-12	12-24	+2	-1	4	1	-2					3 cms.	6
Fusil de gravedad	0-16	16-32	+1		especial							3 cms.	6
Arco de mano	0-16	16-32		-1	4	1				X			5
Lasrifle	0-24	24-48	+1		3	1	-1						6
Rifle Fundidor	0-12	12-24	+1		8	D6	-4			X		2 cms.	6
Mosquete	0-12	12-48		-1	3	1	-1			X			5
Lanzaagujas	0-32	32-64	+1		3	1	+1			X			7
Fusil de plasma	0-16	16-48	+1		7	1	-2				X		6
Escopeta	0-8	8-36		-1	varía	1	varía			X		1 cms.	5
Catapulta Shuriken	0-24	24-48	+1		4	1	-2				X		7
Honda	0-24	24-36		-1	3	1				X			5

• ARMAS PESADAS

	Alcance Corto	Alcance Largo	Tirando para impactar		Fuerza	Daño	Mod. Salvación	Tipo				Area	Nivel Tec.
			C	L				C	P	L	S		
Autocañón	0-40	40-144			8	D6	-3		4 cms.	X		2 cms.	6
Convertidor de Partículas	0-40	40-80	-1		varía	D6	varía		3 cms.	X		varía	7
Cañón-D	0-32	32-64		-1	ver texto				4 cms.	X		4 cms.	8
Lanzagranadas	0-40	40-120			s/munición				1 cm.	X			6
Bolter pesado	0-40	40-80			5	D4	-2		2 cms.	X	X		6
Fusil plasma pesado: sostenido	0-40	40-80			7	D4	-2		4 cms.	X	X	2 cms.	6
máximo	0-40	40-144			10	D10	-6		4 cms.	X	X	2 cms.	6
Hierro pesado	0-40	40-80			4	1	-1		2 cms.	X	X		6
Entelarañador pesado	0-24	24-48			especial				4 cms.	X		4 cms.	7
Lanzamisiles	0-40	40-144			s/munición				2 cms.	X			6
Lascañón	0-40	40-120			9	2D6	-6		4 cms.	X			6
Multiláser	0-40	40-120	+1		6	D4	-1		4 cms.	X	X		6
Multifundidor	0-24	24-48	+1		8	4D6	-4		4 cms.	X		4 cms.	6

• ARMAS DE CUERPO A CUERPO

	Alcance Corto	Alcance Largo	Tirando para impactar		Fuerza	Daño	Mod. Salvación	Tipo				Area	Nivel Tec.
			C	L				C	P	L	S		
Pistola antigua	0-12	12-24	-1	-2	3	1	-1	X					5
Pistola Bolter	0-16	16-32	+2		4	1	-1	X					6
Auto-pistola	0-16	16-32	+2		3	1	-1	X					6
Espada mecánica			*		4	1	-1	X					6
Accesorio de combate			*		c. usuario	1		X					4
Bastón de fuerza			*		ver texto			X					4
Espada de fuerza			*		c. usuario	1	varía	X					4
Arma con asta			*		c. usuario	1	-1	X					4
Lanzallamas de mano	0-8	8-16	+2		4	1	-2	X					6
Arma de mano			*		c. usuario	1		X					4
Arma improvisada			*		c. usuario	1		X					1
Laspistola	0-16	16-32	+2	-1	3	1		X					6
Pistola lanzaagujas	0-16	16-32	+2	-1	2	1	+1	X					6
Neuro-disruptor	0-12	12-24	+2		ver texto			X					4
Pistola de plasma	0-12	12-36	+2	-1	6	1	-1	X			X		6
Hacha de potencia			*		6	1	-3	X					5
Espada de potencia			*		5	1	-1	X					5
Guante de potencia			*		8	1	-5	X					5
Escopeta recortada	0-8	8-16		-1	varía	1	varía	X		X		1 cm.	6
Pistola-hierro	0-16	16-32		-1	3	1		X					6
Espada			*		c. usuario	1		X					4
Pistola telaraña	0-8	8-16	+1		ver texto			X					7

• GRANADAS Y MISILES

	Alcance Corto	Alcance Largo	Tirando para impactar		Fuerza	Daño	Mod. Salvación	Tipo				Area	Nivel Tec.
			C	L				C	P	L	S		
Defoliante	0-8	8-16							X			3 cms.	4
Cegadora	0-8	8-16								X		3 cms.	4
Ahogadora	0-8	8-16		-1	3	1				X		3 cms.	4
Rompedora: básica	0-4	4-8		-1	6	D6	-3			X		1 cm.	5
misil					8	D10	-6					1 cm.	5
Fragmentación	0-8	8-16		-1		1				X		3 cms.	4
Alucinógena	0-8	8-16	-1							X		3 cms.	6
Desarregladora	0-8	8-16		-1	2	1	ninguno			X		3 cms.	8
Gas adormecedor	0-8	8-16		-1						X		3 cms.	5
Bomba fundidora	0-8	8-16		-1	8	D6	-4			X		2 cms.	5
Fotón	0-8	8-16								X		3 cms.	5
Plasma	0-8	8-16		-1	5	1	-2			X		3 cms.	4
Anula-psíkos	0-8	8-16				ver texto				X		3 cms.	4
Radiactiva	0-8	8-16			varía					X		varía	5
Gas asustador	0-8	8-16				ver texto				X		3 cms.	4

Todos los alcances y modificadores para impactar se aplican sólo a las granadas. Para misiles, véase los detalles del lanzamisiles.

* Sólo combate cuerpo a cuerpo.

• PERFILES DE VEHICULOS

La galaxia es un lugar muy grande, que contiene más mundos de los que uno puede imaginarse fácilmente. Transportar materiales entre sistemas estelares tan distantes no es fácil, por lo que la mayoría de los vehículos se construyen y usan en el mismo planeta. Algunos diseños han ganado una cierta popularidad y se usan en cualquier lugar del espacio humano, aunque a veces con variaciones, mejoras o adaptaciones locales. La mayoría de las veces, la demanda local crea un mercado para vehículos de construcción casera que se acomoden no sólo a las condiciones locales, sino también a los gustos de allí. Uno se imagina que entre los militares humanos se alcanza un diseño de vehículos estandarizado, pero esto sólo es parcialmente cierto. La provisión de vehículos suele ser prerrogativa de los comandantes, y la mayoría de las unidades prefieren modificar sus vehículos (a veces reconstruyéndolos totalmente para adaptarlos a sus necesidades). La provisión de vehículos es tan difícil que los comandantes son felices de usar cualquier material del que dispongan.

Los vehículos son un problema para el jugador. Citadel Miniatures sólo fabrica en metal vehículos ligeros. Con los más grandes ha desarrollado una gama de kits en plástico para **Warhammer 40.000** que crece constantemente. Para hacer más fácil la manera de acoplar un vehículo determinado al juego (y pensando en aquellos «manitas» que fabrican sus propios vehículos) se ha diseñado un sistema basado en tipos genéricos. Cada tipo genérico corresponde a la forma general o propulsión del vehículo, y cada una de ellas se sub-divide en tres categorías («pequeña», «mediana» y «grande»). Cada vehículo debe ajustarse a una de estas categorías. Los detalles específicos de armamento y equipo adicional se contemplan como variables, pudiendo ser generados aleatoriamente si lo deseas.

La velocidad máxima de vuelo sin riesgo.

La proporción de radio de giro a la velocidad normal.

La velocidad de vuelo más lenta posible.

Lo que el vehículo puede acelerar, multiplicar x2 para obtener la capacidad de deceleración.

El montante que el vehículo puede acelerar en vuelo, multiplicar x2 para obtener la proporción de deceleración.

Este es el movimiento más rápido sin riesgo posible para el vehículo.

TIERRA		AIRE			
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG

Cp	R	D	Sv	Eq	A

El número máximo de tripulación de tamaño humanoide que puede ser transportado.

El número de «puntos» de armas que el vehículo puede llevar.

El número de «puntos» de equipo que el vehículo puede llevar.

Tirada de salvación básica en un D6 contra el daño.

Usada para calcular el daño.

Usada para saber cuánto daño tolera.

• GENERANDO ARMAMENTO PARA VEHICULOS

El armamento del vehículo puede o bien ser decidido por el GM antes del juego, elegido por el jugador, o generado aleatoriamente usando las tablas de generación de armas. Se recomienda que cuando el GM haya diseñado un escenario decida todos los detalles de los vehículos (incluyendo armamento) antes de empezar la partida.

De esta forma, el GM estará seguro que el escenario funcionará, y que no habrá ningún elemento desnivelador, bien sea incluido por el deseo de los jugadores o el azar de un dado. Sin embargo, para aquellos que quieran generar los detalles aleatoriamente, la tabla siguiente nos da detalles de cuántos *puntos de armas*, se pueden dividir entre armas *muy pesadas*, *pesadas* y *básicas*. Las armas básicas valen 1 punto, las pesadas 2 puntos y las muy pesadas 6 puntos (excepto para los láser defensivos que cuestan 10 puntos).

Lanza un dado en la tabla de armas para determinar cuántas armas lleva. Cuando tires por vehículos capaces de montar un láser defensivo, es mejor tirar por el arma muy pesada primero, ya que la instalación de esta reducirá el número de otras armas que pueda llevar. Si alguna tirada indica un láser defensivo en cualquier otro vehículo, ignora el resultado y tira de nuevo.

• ARCOS DE FUEGO DE VEHICULOS

Hablando en términos generales, los arcos de fuego vienen determinados por el vehículo. Así, un vehículo con un arma montada en su frente puede disparar a su frente; un vehículo con un arma en una torreta puede disparar a



todo su alrededor, etc. El arco de fuego de un arma fija será de 90º calculada desde el centro exacto del vehículo y encarando directamente al frente, retaguardia o a un lado.

• GENERANDO EQUIPO PARA VEHICULOS

Al igual que con el armamento, el equipo adicional puede ser seleccionado por el GM o determinado aleatoriamente de las tablas de equipos. La mayoría de los equipos tienen poca o ninguna significancia cuando se aplican a vehículos, en cuyo caso el vehículo puede tener un *espacio de equipo* vacío o bien el equipo en cuestión se lleva para que sea usado por la tripulación si ésta lo desea.

Alternativamente, se puede usar esta tabla reducida para determinar el equipo del vehículo. La lista sólo incluye objetos que puedan ser llevados lógicamente por un vehículo, más una categoría amplia para incluir todo tipo de equipos exóticos. Los resultados que indiquen «otro equipo» pueden ser calculados aleatoriamente en la tabla de equipo. Si un equipo se obtiene dos veces, el jugador puede quedarse con el duplicado o tirar el dado de nuevo.

01-10	Auto-puntería.
11-30	Auto-conducción.
31-40	Auto-fun.
41-45	Bio-scanner.
46-65	Comunicador.
66-70	Asiento eyector.
71-75	Cortador láser (3 puntos).
76-80	Generador de campos de fase.
81-85	Bóveda de potencia.
86-95	Apuntador.
96-00	Otro equipo aleatorio.

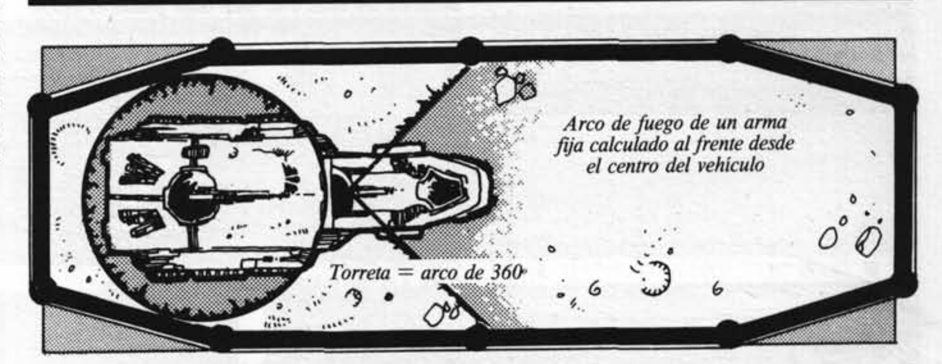
• INDICE DE TIPOS DE VEHICULOS Y TABLA DE GENERACION ALEATORIA

1	01-10	Moto.
2	11-20	Perforador.
3	21-25	Aéreo.
4	26-40	Levitador.
5	41-45	Juggernaut.
6	46-60	Cápsula de aterrizaje.
7	61-65	Sobre ruedas (carretera).
8	66-85	Cadenas/ruedas anchas.
9	86-00	Caminante.

Puntos de armamento

D6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	**1b**	**2b**	**3b**	**4b**	**5b**	**6b**	**7b**	**8b**	**9b**	**10b**	**11b**	**12b**
2	**1b**	**2b**	**1b1p**	**2b1p**	**3b1p**	**4b1p**	**3b2p**	**4b2p**	**3b3p**	**4b3p**	**3b4p**	**4b4p**
3	**1b**	**2b**	**1b1p**	**2b1p**	**1b2p**	**2b2p**	**1b3p**	**2b3p**	**1b4p**	**2b4p**	**1b5p**	**2b5p**
4	**1b**	**2b**	**1b1p**	**2p**	**1b2p**	**3p**	**1b3p**	**4p**	**1b4p**	**5p**	**1b5p**	**6p**
5	**1b**	**1p**	**1b1p**	**2p**	**1b2p**	**1m**	**1b1p**	**2b1m**	**1b1p**	**2p1m**	**1b2p**	**3p1m**
									1m	*	**1m***	*
6	**1b**	**1p**	**1b1p**	**2p**	**1b2p**	**1m**	**1b1m**	**1p1m**	**1b1p**	**2p1m**	**1b2p**	**2m**
									1m	*	**1m***	*

b: básica, p: pesada, m: muy pesada, *: sólo a los vehículos de ese tamaño se les permite montar un láser defensivo de 10 puntos (en cuyo caso el resto de los puntos se invierten en armas básicas).



• MOTOS

Las motos son vehículos pequeños diseñados para transportar a un único pasajero y una pequeña porción de equipo. Pueden tener ruedas, levitadores o ser de cualquiera de los otros tipos principales de vehículos, incluso siendo capaces de volar. La mayoría de las motos, obviamente, tienen ruedas o levitadores. Se aplican las reglas especiales correspondientes a su tipo de tracción, junto con las siguientes:

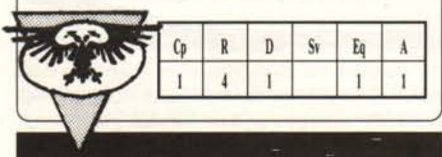
1 Las motos son blancos abiertos similares a vehículos sin techo. A corta distancia se puede elegir como blanco a la moto o al motorista; a larga distancia los disparos se dividen aleatoriamente entre motorista y moto.

2 Aunque las motos no han sido diseñadas para llevar pasajeros, es posible transportar a un único pasajero a la grupa. Dicho pasajero no puede hacer nada mientras va en la moto, pero puede saltar de ella de igual forma que se hace una salida individual de un vehículo. Mientras se lleva un pasajero, la *proporción de radio de giro* de la moto se incrementa en 1.

3 Una moto estacionaria puede girar sobre si misma como si encarase a cualquier dirección.

MOTO TIPICA

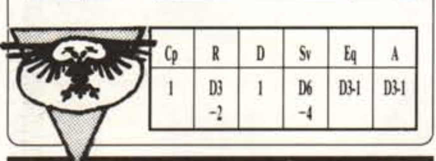
TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
64	32				1



Cp	R	D	Sv	Eq	A
1	4	1		1	1

MOTO ALEATORIA

TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
4D6+ 40	4D6+ 8	25% posibilidad de volar			1



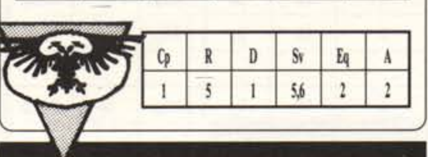
Cp	R	D	Sv	Eq	A
1	D3 -2	1	D6 -4	D3-1	D3-1

Tiradas de salvación de 7 o más indica que no hay salvación.

• LA VINCENT «SOMBRA NEGRA»

Esta afamada bestia de acero es la montura mítica de muchos de los guerreros-motoristas-mercenarios que infestan las zonas olvidadas, distantes y sin ley de la galaxia. Sus anchas ruedas de carretera están blindadas, su armamento es considerable, y sus conductores se cuentan entre la chusma más depravada del universo.

TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
64	32				1



Cp	R	D	Sv	Eq	A
1	5	1	5,6	2	2

El armamento puede variar enormemente, pero habitualmente son dos bolter o un único bolter pesado. El equipo estándar es una unidad de auto-conducción y un comunicador.

• PERFORADORES

Los perforadores están diseñados para operar sobre la superficie o bajo tierra a base de horadar. Por superficie son comparativamente lentos y embarazosos, pero pueden viajar bajo tierra a través de cualquier tipo de suelo o roca suelta, e incluso fondos marinos y cauces de ríos.

1 Los perforadores no pueden moverse por superficie a través de bosques o terreno equivalente. Cualquier *terreno difícil* se ignora.

2 Los perforadores pueden moverse a través de obstáculos lineales, demoliendo o allanándolo en el proceso. Pueden moverse a través o hacia o desde edificios, recibiendo sólo la **mitad** del daño normal por colisión.

3 Los perforadores pueden hacer túneles bajo tierra a toda velocidad a través de suelo suelto, arena, grava, turba o material similar. Pueden hacer túneles a través de suelo compacto y tierra firme a media velocidad. La piedra sólida, cemento y materiales comparables son impasables.

Los perforadores suelen empezar el juego bajo tierra, en posición dentro de un túnel y emergen durante el juego. La mejor forma de representar esto es que el GM pregunte al jugador dónde y cuándo quiere que su perforador vuelva a la superficie. Asi, por ejemplo, el jugador puede declarar que uno de los perforadores va a emerger «directamente al frente del bloque de lanzamiento en el turno 4» o «a 24 cms. al norte de los edificios en el turno 3». Mientras se mueven bajo tierra, es impensable que los perforadores sean capaces de comunicarse o maniobrar de forma totalmente efectiva, por lo que el GM debe introducir una posibilidad de retraso o de errar la ruta. Da a cada perforador una posibilidad en seis (p.ej.: un 6 en un D6) de no reaparecer en el turno indicado (y por cada turno subsiguiente si no apareciesen). La posibilidad de errar el rumbo debe ser mayor, así que dales sólo 1 posibilidad en 6 de **no** desviarse. La dirección de la desviación se calcula de igual manera que una desviación de *área de fuego*, con el vehículo acabando a 2D6 cms. de su destino previsto en una dirección aleatoria. Una vez que aparezca sobre el tablero, el perforador puede volver a moverse bajo tierra de nuevo, controlando el movimiento por medio de un mapa. Tira por retraso y desviación cuando el perforador intente reemerger de nuevo. La desviación nunca puede exceder a la mitad de la distancia total recorrida. Durante el turno en el que emerge, el perforador puede disparar todas su armas normalmente. También puede desembarcar tripulación, pero sólo a media velocidad.

PERFORADOR TIPICO

	TIERRA		AIRE			PRG
	Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
P	32	8				4
M	24	8				4
G	16	8				4

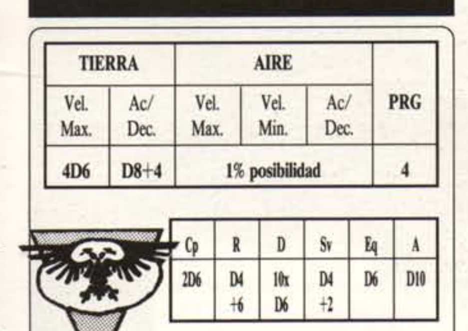


Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	9	20	5-6	2	2
6	9	40	4-6	3	5
12	9	60	3-6	6	8



BATALLA POR LA GEOESTACION ERPES. LOS ORKOS LUCHAN CON LOS MARINES DEL ESPACIO.

PERFORADOR ALEATORIO



TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
4D6	D8+4	1% posibilidad			4

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2D6	D4 +6	10x D6	D4 +2	D6	D10

• EL PERFORADOR DE ARENA

Se trata de un vehículo pequeño y poderoso, diseñado para transportar a pasajeros tanto por encima como por debajo de la tierra. Al igual que todos los perforadores, tiene un casco muy resistente; éste ayuda a proteger a la tripulación y al equipo del recalentamiento masivo generado por el viaje subterráneo. La mayor parte del calor producto de la fricción es expulsado a través del motor trasero (que es quien produce el empuje conjunto hacia adelante). El escudo principal anticalorífico está situado en el frente, por encima de los taladros delanteros. La tierra se afloja por medio de un campo sónico de alta frecuencia, siendo removida por los taladros delanteros, cuya función es completada por los principales. Después, la arena es empujada por detrás del vehículo gracias a unas palas móviles. Los taladros principales sirven también para enfilar el vehículo hacia adelante, proporcionando un cierto grado de control direccional.

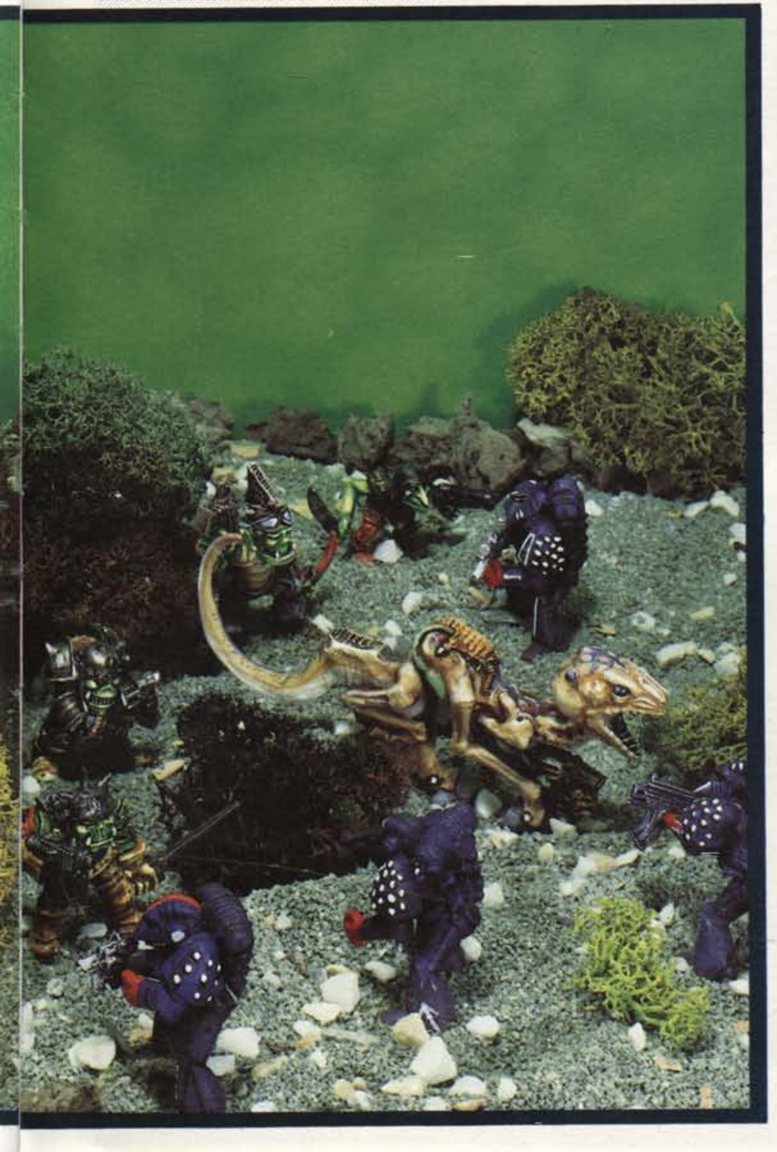
TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
32	8				4



Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	9	20	5-6	2	2



ORKOS Y MARINES TRABADOS EN MORTAL BATALLA.

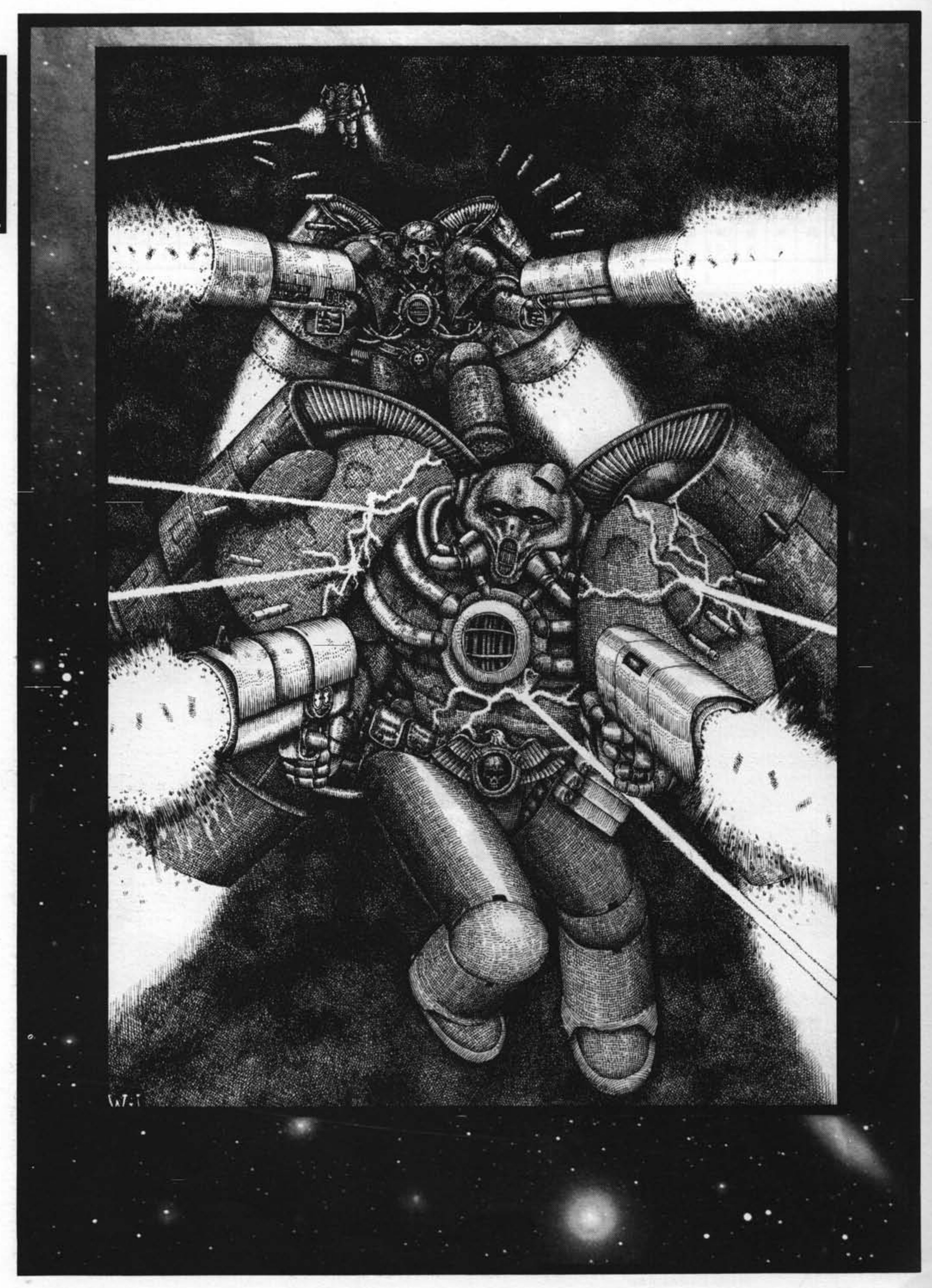




LOS MUROS SON UNA PROTECCION VITAL EN ESTA ESCARAMUZA.



ORKOS Y MARINES CHOCAN EN UN ENCLAVE REMOTO.



El armamento estándar es de 2 auto-rifles. El equipo habitual es 1 comunicador y auto-puntería para uno de los auto- rifles.

• AEREOS

Los vehículos denominados «aéreos» son aquellos capaces de realizar vuelos completos, como aeroplanos y helicópteros. Adicionalmente, pueden ser caminadores, levitadores, tener cadenas o ruedas. Incluso algunos perforadores pueden volar (aunque esto es raro). El vuelo se logra por medio de cohetes propulsores, a veces de reacción gravítica o antigravitatorios. Los vehículos que pueden volar pueden, normalmente, levitar aunque algunos (como el aeroplano) son incapaces de moverse de otra manera que no sea el vuelo abierto.

AEREOS TIPICOS

	TIERRA		AIRE			
	Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
P			600	0	24	4
M			600	24	48	6
G			600	72	72	8

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	6	15		3	3
2	6	20		5	5
20	6	30		6	6

AEREOS ALEATORIOS

TIERRA		AIRE			
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
		20x 5D6	*	12D6	2D4+1

Cp	R	D	Sv	Eq	A
**	D4 +3	4D6 +20		D4 +2	D4 +2

*** 10% Posibilidad de 0. En otro caso 12D6.**

**** 50% Posibilidad de 2. En otro caso 4D10.**

En vuelo, todos los accidentes geográficos son sobrevolados y, por lo tanto, ignorados. Los ejemplos dados son de vehículos aéreos puros, sin movimiento terrestre. Las velocidades mínimas y máximas, factores de ac/dec y proporciones de giro pueden ser adaptadas en cualquier vehículo pequeño, mediano o grande para convertirlo en un vehículo capaz de movimiento tanto terrestre como aéreo. El resto de las características son iguales para el movimiento en tierra (capacidad, resistencia, daño, etc.).

Debido a su gran velocidad, es posible para un vehículo aéreo entrar y salir de la mesa en un solo turno. Durante dicho turno, puede usar sus armas (disparando o arrojando proyectiles) en cualquier punto de su ruta de vuelo. Similarmente, las tropas en el suelo pueden dispararle en cualquier punto por el que pase durante ese turno.

• LA NAVE «ORGUS»

Este modelo es una transformación hecha con restos de maquetas de plástico. El vehículo es una nave ligera de ataque, de las del tipo empleadas tanto para realizar exploraciones para una fuerza que avanza, como para dar apoyo a las unidades en el suelo.

El armamento estándar es un las-cañón y un lanza misiles. El equipo habitual es un auto-conducción, un apuntador para el las-cañón, un comunicador y asientos eyectables para la tripulación.

TIERRA		AIRE			
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
		480	48	48	4

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	4	30		4	4

• LEVITADORES

Los levitadores, como su nombre indica, son aquellos que levitan prácticamente a ras del nivel del suelo. Puede estar propulsado por un sistema tipo «hovercraft» o por una combinación de cohetes y campos anti-gravitatorios. En cualquier caso el efecto es el mismo, permitiendo que el vehículo se desplace a 1 metro de altura del suelo.

1 Los levitadores pueden cruzar obstáculos lineales como setos o muros bajos sin ningún riesgo a velocidades nunca superiores a 1/2 de su velocidad máxima. A una velocidad mayor quedará fuera de control el turno siguiente.

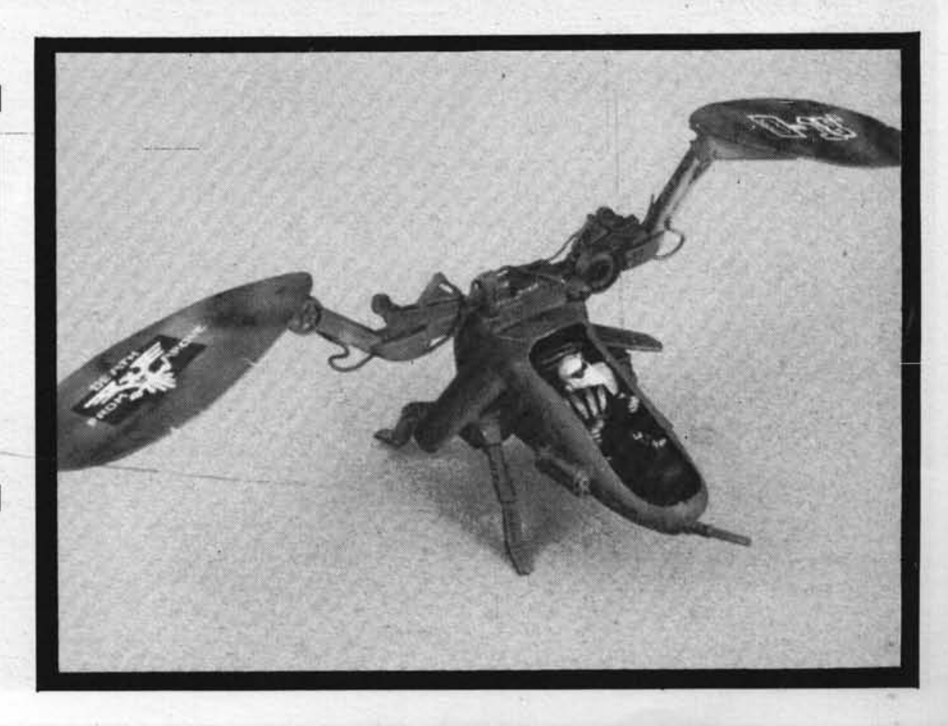
2 Los levitadores no pueden operar dentro de bosques o en zonas grandes de formaciones irregulares de minerales (como bosques de cristales o estalagmitas muy apretadas).

3 No hay penalización al cruzar turberas, agua o zonas pantanosas.

LEVITADOR TIPICO

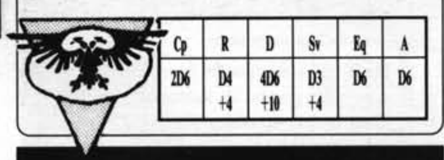
	TIERRA		AIRE			
	Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
P	48	16				2
M	40	12				2
G	32	8				2

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	7	15		2	2
6	7	20	6	4	4
12	7	30	5-6	5	5



LEVITADOR ALEATORIO

TIERRA			AIRE		
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
4D6+ 24	D6+4	20% posibilidad de volar			2



Cp	R	D	Sv	Eq	A
2D6	D4 +4	4D6 +10	D3 +4	D6	D6

La salvación se genera usando un D3 (la mitad del resultado de un D6, fracciones redondeadas hacia arriba) más 4. Un resultado de 7 indica que no tiene tiro de salvación.

• EL «LAND SPEEDER»

El «Land Speeder» es un vehículo ligero de batalla, patrulla y reconocimiento. Es rápido, maniobrero, contando con una tripulación de dos. Los «Land Speeders» se usan en muchos planetas, siendo especialmente comunes en mundos desérticos y en pantanos y otras áreas grandes y llanas.

El equipo que lleva como estándar es 1 unidad de comunicación, 1 apuntador para el arma principal, 1 auto-conducción y 1 auto-puntería para el armamento principal. Las armas que lleva habitualmente son 1 rifle fundidor y 1 multi-fundidor, cada una en un candelero con 360º de giro.

TIERRA		AIRE			
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
48	16				2

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	7	15	6	4	3

• VEHICULOS JUGGERNAUT

Se pueden construir vehículos más grandes de lo que pueden ser descritos. Las razas más principales construyen vehículos-fábrica, de minería y diseñados como grandes máquinas de combate. Dichos vehículos son tan grandes que no son realmente viables para uso militar (¡por no decir que una máquina tan vasta no entraría fácilmente sobre una mesa de juego!). Una partida puede ser jugada *dentro* del juggernaut de igual manera que puede hacerse dentro de edificios o naves espaciales. Los vehículos de este tamaño tienen usualmente ruedas, cadenas o perforadores, los perfiles para todos estos tipos pueden generarse de las tablas a continuación. Incluso el más pequeño juggernaut resulta grande para la mesa. Sería necesario un modelo de al menos 48 cms. de largo. Aunque es posible una partida que incluya un juggernaut, dicho juego debe ser una rareza. Las partidas con los juggernauts mayores son poco prácticas, al ser éstos más grandes que el tamaño de la mesa.

1 Todo el terreno difícil se cruza normalmente; incluyendo lechos marinos, pedregales, bajo pantanos, etc.

2 Los juggernauts pueden moverse a través de bosques, cualquier detalle escénico u obstáculo lineal, demoliéndolo o aplanándolo en el proceso. Pueden intentar moverse a través o sobre edificios, recibiendo sólo la **mitad** del daño normal.

3 Los juggernauts son tan grandes que pueden actuar como garajes para otros vehículos. Un juggernaut pequeño puede alojar hasta 3 vehículos pequeños/ 2 medianos o 1 grande. Un juggernaut puede transportar dos veces esta cantidad, y un juggernaut grande tres veces ese número.

4 Los juggernauts son tan grandes que pueden absorber prácticamente casi cualquier cantidad de daño sin sufrir efectos de daño especiales, por lo que no tires por dichos efectos; en su lugar, considera cada torreta, cadena, etc., como un blanco separado que puede recibir un daño igual al 10% del total del vehículo. Los disparos contra partes específicas del vehículo sólo dañan a las mismas, no al conjunto del vehículo. Las puertas, portezuelas, etc., pueden ser voladas si son impactadas con potencia suficiente. La armadura del vehículo puede ser cortada de igual forma que la pared de un edificio.

5 Los juggernauts grandes se representan mejor usando la misma mesa, añadiendo detalles, torretas, etc., directamente sobre el tablero. El interior del vehículo puede ser dibujado como un plano y el conjunto de la partida desarrollarse como un ataque a un edificio grande.



JUGGERNAUT TIPICO

	TIERRA		AIRE			
	Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
P	24	8				6
M	24	8				8
G	24	8				10

Cp	R	D	Sv	Eq	A
100	10	100	3-6	30	20
200	10	200	3-6	40	30
300	10	300	3-6	50	40

JUGGERNAUT ALEATORIO

TIERRA		AIRE			
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
24	8	1% posibilidad			2D4+4

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2x D100	10	3x D100	3-6	10D6 +10	10D4 +10

• UN JUGGERNAUT

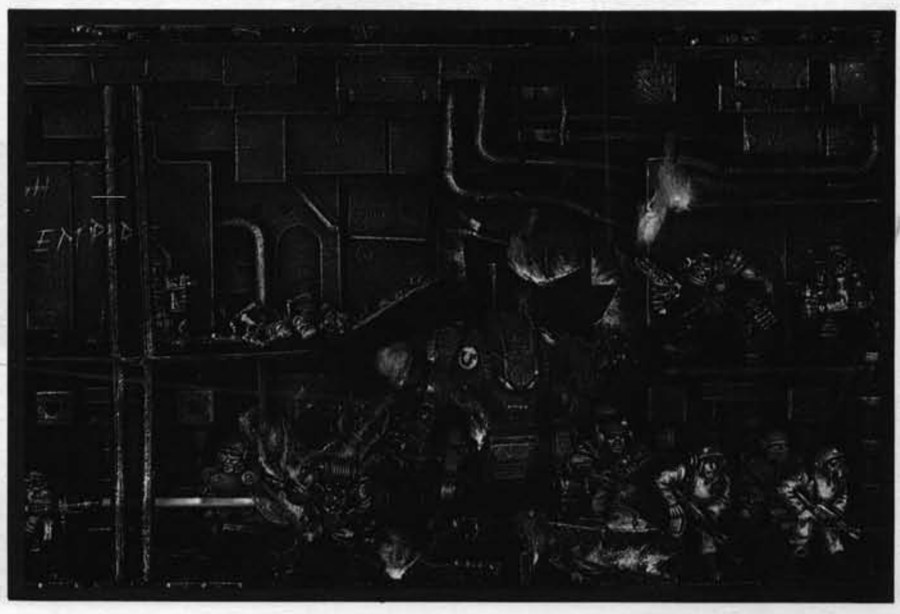
Un juggernaut típico es el gran juggernaut de asedio aplasta-ciudades del Imperio. Es extremadamente grande, cubierto de armas y tiene bastante espacio en su interior como para albergar otros 3 vehículos grandes. El vehículo es realmente grande como para ser representado sobre una mesa, aunque su parte superior puede hacer un buen campo de batalla, con tripulantes apareciendo por portezuelas según los grupos de asalto tratan de penetrar en su interior.

TIERRA		AIRE			
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	PRG
24					14

Cp	R	D	Sv	Eq	A
100	10	140	3-6	46	32

• CAPSULAS DE ATERRIZAJE

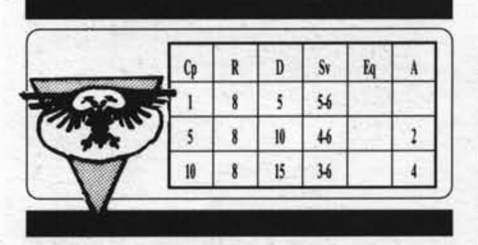
Las cápsulas de aterrizaje son vehículos de aterrizaje futuristas empleados para transportar hombres y materiales a la superficie de un planeta. Una vez que han aterrizado son inamovibles. Las cápsulas grandes a veces incorporan armas, estando diseñadas para servir de punto de resistencia para sus dotaciones. La mayoría, sin embargo, son simples vehículos de transporte, y una vez que han aterrizado sólo pueden esperar a ser retirados tras la batalla. Estos vehículos son usados por todas las razas, incluyendo la humana, y especialmente por los Marines. La teleportación es más común, pero no es siempre práctica especialmente si las naves espaciales no pueden acercarse lo bastante al planeta objetivo (como suele ser el caso al enfrentarse a defensores hostiles y a poderosas bases en tierra). Las cápsulas de aterrizaje pueden ser lanzadas contra su blanco desde prácticamente cualquier distancia, incluso desde el límite de un sistema solar. Tienen suficiente combustible como para maniobrar, pero están pobremente protegidas y armadas. Un asalto con cápsulas de aterrizaje se basa en el número de las mismas que logran llegar, su pequeño tamaño las hace blancos difíciles para ataques desde tierra.



Un asalto con cápsulas de aterrizaje se representa de la siguiente manera. Lanza un dado por cada cápsula al principio de tu turno. Un resultado de 5 ó 6 indica que ha aterrizado en algún lugar de la mesa. Un resultado de 1 indica que ha aterrizado en algún lugar fuera del tablero. Los resultados de 2 a 4 indican que no ha sido lanzada y hay que volver a tirar en el turno siguiente. Las cápsulas aterrizan en la mesa impactando en el suelo en un punto determinado al azar (esto puede hacerse de cualquier forma que tú quieras). Viajan en una dirección determinada aleatoriamente, creando en tierra una zanja de 2D6 cms. de longitud antes de detenerse bruscamente. Calcula los daños por colisión inmediatamente (las cápsulas nunca pierden el control, una vez que se detienen permanecen estacionarias). Las cápsulas supervivientes se abren automáticamente, y la dotación puede desembarcar en cualquier lugar a menos de la mitad de su movimiento normal desde la cápsula. Se asume que las cápsulas que aterrizan fuera de la mesa lo hacen intactas, y las tropas entrarán en un punto (aleatorio) de un borde de la mesa determinado al azar, en el siguiente turno del jugador.

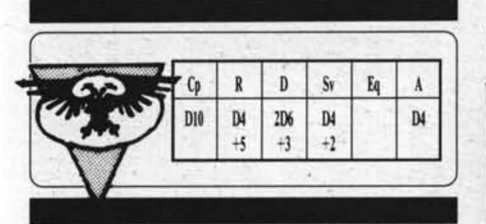
Las cápsulas más pequeñas transportan a un solo hombre, pero la mayoría de ellas son lo bastante grandes como para llevar 5 personas, incluyendo 1 con un arma pesada. Las cápsulas de mediano y gran tamaño se abren formando rampas protectoras, que cuentan como cobertura recia. Puede incorporar un pequeño búnker con armas con una *resistencia* igual a la de la cápsula, y 5 puntos de *daño*. Las cápsulas muy grandes pueden transportar a un único vehículo pequeño (o el equivalente en equipo) incluyendo su tripulación.

CAPSULAS DE LANZAMIENTO TIPICAS



Cp	R	D	Sv	Eq	A
1	8	5	5-6		
5	8	10	4-6		2
10	8	15	3-6		4

CAPSULA DE LANZAMIENTO ALEATORIA



Cp	R	D	Sv	Eq	A
D10	D4 +5	2D6 +3	D4 +2		D4

• VEHICULOS SOBRE RUEDAS (DE CARRETERA)

Como su nombre indica, los vehículos sobre ruedas están diseñados para viajar sobre carreteras o terrenos firmes, la mayoría de los vehículos civiles son de este tipo. En muchos mundos fronterizos, los vehículos civiles son modificados para poder incorporar armamento de todo tipo. El número y ubicación de las ruedas puede variar, pero esto tiene poco impacto sobre sus características.

1 Los vehículos sobre ruedas no pueden cruzar obstáculos lineales de ninguna especie. Cualquier intento de hacerlo termina en colisión, deteniendo el vehículo.

2 Estos vehículos no pueden entrar en bosques o terrenos similares. Aquellos que lo hacen se considera que impactan contra una barrera sólida, el vehículo se detiene y se calcula el daño como en una colisión normal.

3 Todo el *terreno difícil* y *muy difícil* se considera impasable a velocidades superiores a 8 cms. Adicionalmente, lanza un D6 cada turno. Un 6 indica que el vehículo se queda atascado y no puede seguir moviéndose.

	TIERRA		AIRE			PRG
	Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
P	64	24				2
M	36	16				2
G	48	12				2

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	7	15		1	
6	7	20	6	1	
12	7	30	5-6	3	

VEHICULOS SOBRE RUEDAS ALEATORIOS

TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
4D6 +40	4D4 +8	10% posibilidad de vuelo			2

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2D6	D4 +4	4D6 +10	D3 +4	D4	D6 -3

La tirada de salvación se genera usando un D3 (la mitad del resultado en un D6 redondeada hacia arriba) más 4, un resultado de 7 indica que no hay salvación.

• EL COCHE URBANO

Se trata de una forma de transporte por carretera popular en las grandes ciudades, siendo una visión típica en sus calles. No llevan armamento, lo que resulta llamativo en la mayoría de los planetas. Es realmente un coche ordinario. Lo bastante común como para ser usado en un atraco a un banco (y lo bastante rápido para una huida hasta el espacio-puerto) y lo bastante común también para ser revendido sin que te hagan preguntas.

TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
50	22				2

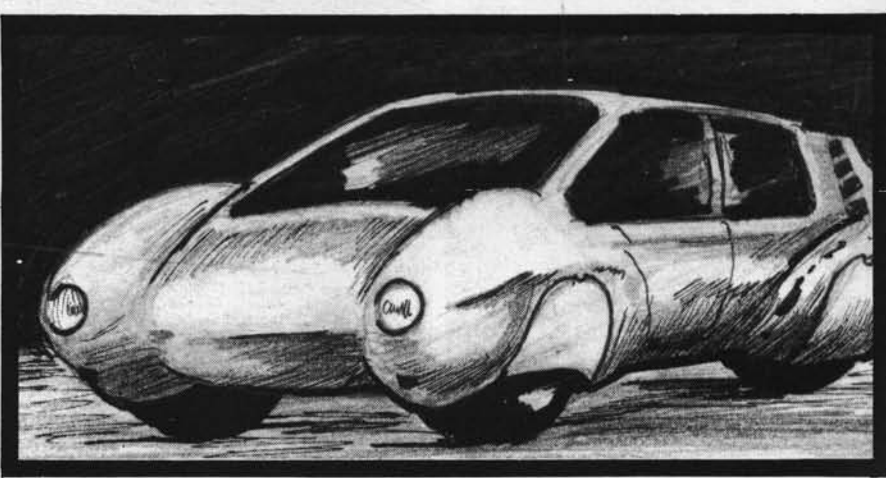
Cp	R	D	Sv	Eq	A
10	5	25		3	

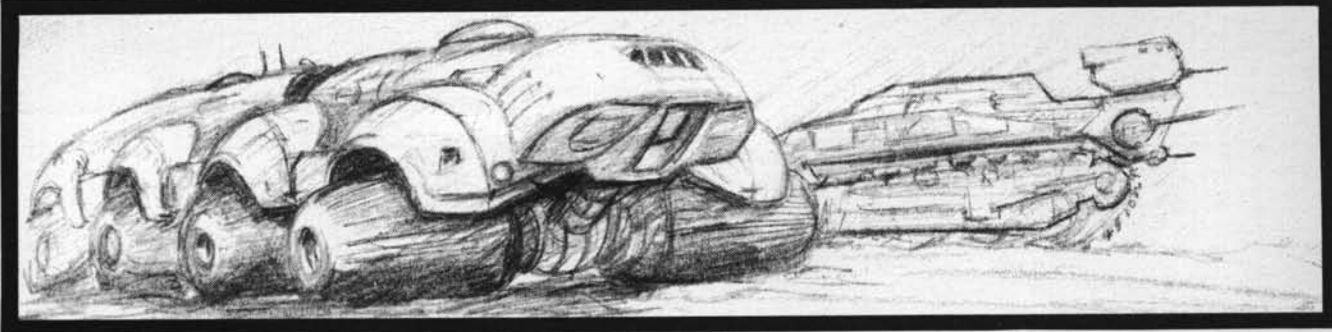
El coche urbano no tiene armas y lleva como equipo estándar un comunicador, auto-conducción y auto-fun.

• VEHICULOS DE CADENAS Y RUEDAS ANCHAS

Los vehículos con cadenas están diseñados para desplazarse por *terreno difícil*. Son móviles pero comparativamente más lentos que los levitadores o los vehículos de ruedas. Los vehículos con ruedas anchas también están diseñados para cruzar *terreno difícil* y tienen capacidades comparables a las de los vehículos de ruedas. Usualmente tienen ruedas muy grandes o un gran número de ellas, lo que proporciona una tracción extraordinaria. A veces un mismo vehículo tiene ruedas y cadenas.

1 Los vehículos con cadenas pueden moverse sobre *terreno difícil* sin penalización o riesgo.





2 Los bosques (o terreno similar) le son impasables. Un vehículo que se mueve a través de ciénagas o terreno muy suelto se queda atascado con un 6 en un D6, y no puede moverse sin ayuda.

3 Puede moverse a través de obstáculos lineales sin penalización, excepto que sean muros de piedra y equivalentes. Estos últimos pueden ser cruzados sin riesgo a velocidades hasta la mitad de su velocidad máxima. A velocidades mayores el vehículo perderá el control el próximo turno.

4 Los arroyos y ríos pueden ser cruzados sin penalización.

VEHICULOS DE CADENAS TIPICOS

	TIERRA		AIRE			PRG
	Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
P	48	12				1
M	40	8				2
G	32	6				2

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	8	15	6	2	2
6	8	20	5-6	3	6
12	8	40	4-6	6	10

VEHICULOS DE CADENAS ALEATORIOS

TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
4D6 +24	2D4 +4	10% posibilidad de vuelo			2*

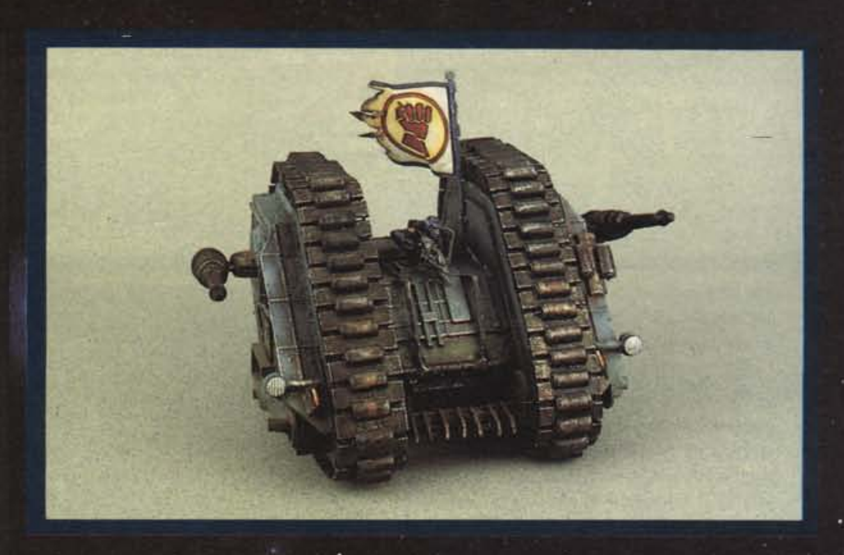
Cp	R	D	Sv	Eq	A
2D6	D4 +5	6D6 +10	D3 +3	D6	D12

*** Hay una posibilidad en 6 de que sea 1 cm. Si no, como se indica.**

La tirada de salvación se genera usando un D3 (la mitad del resultado de un D6, redondeado hacia arriba) más 3.

• EL «LAND RAIDER»

El «Land Raider» es un vehículo de combate multi-uso diseñado para enfrentarse con la mayoría de las situaciones que puede encontrarse en la galaxia. Sus anchas cadenas pueden moverse fácilmente sobre terreno suelto o peligroso, y su chasis cubierto de plasti-acero puede transportar hasta 10 tripulantes en un comfort relativo.

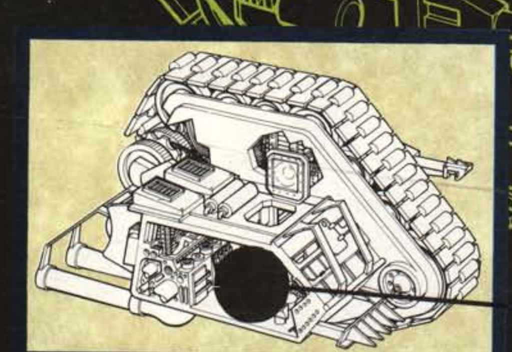


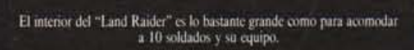
TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Deç.	
40	14				2



Cp	R	D	Sv	Eq	A
10	8	30	5-6	3	5

Las armas que lleva como estándar son 2 las-cañones y 1 bolter. Los las-cañones van montados en afustes móviles a ambos lados del vehículo. Cada las-cañón es capaz de disparar en un arco de 180° medido desde la línea central. El bolter puede disparar sólo hacia adelante. El equipo estándar incluye apuntadores para las-cañones y auto-conducción.





El interior del "Land Raider" es lo bastante grande como para acomodar a 10 soldados y su equipo.





Estas ilustraciones muestran "Land Raiders" del Capítulo del "Puño Carmesí" de los Marines del Espacio. Puesto que lleva una bandera de batalla, se trata de un vehículo de Mando.

Los "Land Raiders" son fácilmente modificables y pueden ir armados de diferentes maneras. Su diseño, tan fácilmente adaptable, su capacidad de podérseles instalar diferentes motores y sus diferentes usos les hacen ser altamente apreciados por las unidades combatientes. El ejemplo mostrado es típico de los construidos por humanos y, especialmente, por los Marines del Espacio. "Land Raiders" con sólo ligeras diferencias en el diseño son construidos tanto por los gobernadores planetarios como por algunos alienígenas.



• CAMINANTES

Los caminantes son vehículos que tienen piernas. Los caminantes pueden tener dos o más piernas. Son muy móviles y pueden penetrar en la mayor parte de los terrenos.

1 Los caminantes ignoran todos los tipos de terreno, excepto bosques y aguas profundas.

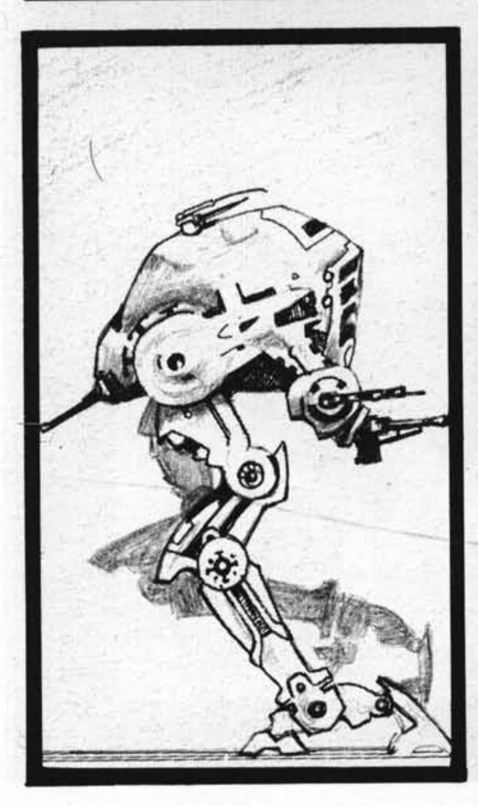
2 Los caminantes no pueden andar sobre agua, pero pueden caminar por los lechos de corrientes de agua a media velocidad. Los arroyos y ríos estrechos no dan penalización.

3 Los bosques (y terrenos similares) son atravesables a media velocidad o menos.

CAMINANTES TIPICOS

	TIERRA		AIRE			PRG
	Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
P	40	20				1
M	32	16				1
G	24	12				1

Cp	R	D	Sv	Eq	A
2	7	15	6	2	2
6	8	25	5-6	3	3
12	8	40	4-6	6	6



CAMINANTE ALEATORIO

TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
4D6 +16	4D4 +4	10% posibilidad de vuelo			1

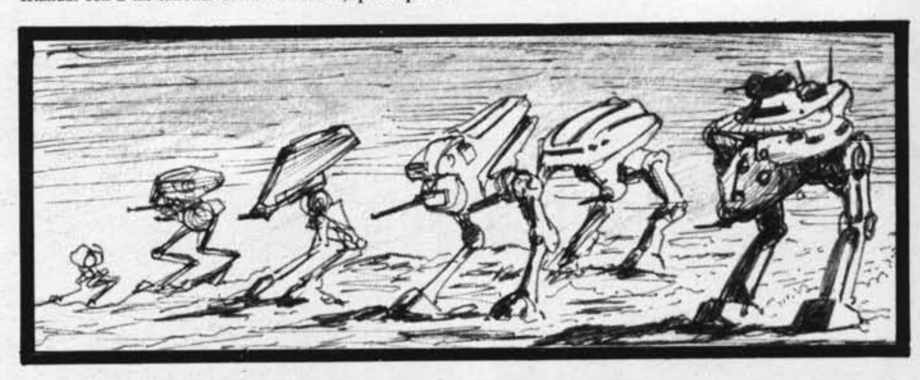
Cp	R	D	Sv	Eq	A
2D6	D4 +5	6D6 +10	D3 +3	D6	D6

• EL ESTEGATANQUE

Se trata de un vehículo con múltiples patas. Sus armas estándar son 2 las-cañones de tiro delantero, que disparan juntos a través de un sistema de auto-puntería. El equipo estándar es 1 comunicador, 1 auto-puntería y un apuntador para los las-cañones. Los las-cañones deben ser disparados juntos al mismo blanco.

TIERRA		AIRE			PRG
Vel. Max.	Ac/ Dec.	Vel. Max.	Vel. Min.	Ac/ Dec.	
34	14				1

Cp	R	D	Sv	Eq	A
6	7	32	5	4	6







No malgastes tus lágrimas. No he nacido para ver el mundo oscurecerse. La vida no se mide en años, sino por las proezas de los hombres.

• PERFILES DE ARMADURAS

El propósito de la armadura corporal es proteger a su portador de todo daño. La mayoría de las armaduras son barreras físicas que absorben o disipan la energía de un golpe o un impacto de un arma. Algunos tipos de armaduras son más avanzadas y operan con principios diferentes. Los tipos de armadura más técnicamente avanzados son los diferentes modelos de campos de energía protectora.

Los campos de energía pueden ser combinados con armaduras físicas, pero no pueden usarse juntos dos o más campos de energía la vez. Ningún campo de energía protectora puede combinarse con otra suerte de campos de energía generados por otro equipo; las figuras que intentan usar ambos a la vez destruyen a ambos objetos.

Cuando se combinan diversos tipos de armadura, en la mayoría de los casos es mejor realizar las tiradas de salvación separadas. Cuando sea conveniente, el GM puede combinar las tiradas de salvación en una única tirada de salvación equivalente.

• INDICE DE ARMADURAS Y DE GENERACION ALEATORIA

1	01-15	Caparazón
2	16-20	Cota de malla
3	21-25	Campo de conversión
4	26-30	Campo de desplazamiento
5	31-50	Flak
6	51-70	Armadura de red
7	71-75	Chapa
8	76-85	Armadura de potencia
9	86-90	Campo refractario
10	91-95	Campo estático
11	96-00	Escudo

• CAMPOS

1	01-25	Conversión
2	26-50	Desplazamiento
3	51-75	Refractario
4	76-00	Estático

• PRIMITIVA

1	01-33	Cota de malla
2	34-66	Chapa
3	67-00	Escudo

• MODERNA

1	01-20	Caparazón
2	21-45	Flak
3	46-70	Armadura de red
4	71-90	Armadura de potencia
(5)	91-00	Escudo más pistola (opcional)

Armadura corporal de caparazón. La armadura de caparazón son gruesas placas de plástico flexible reforzadas por fibra sintética o cerámica. Cada placa está moldeada para cubrir una parte del cuerpo. Da una protección muy adecuada, pero es muy embarazosa. Proporciona una tirada básica de salvación de 4, 5 o 6 en un D6.

La armadura de caparazón cuenta como *equipo pesado*, con una penalización al movimiento de 2 cms. No es práctico combinar un caparazón con ningún otro tipo de armadura física debido a su masa. La ventaja principal de esta forma de protección es que es estanca, proporcionando protección contra armas de gases cuando incorpora un respirador. Nivel técnico 5.

Cota de malla. La cota de malla es un tipo primitivo de armadura que consiste en anillos metálicos entrelazados formando un traje y que suele ser llevado sobre un jubón gruesamente almohadillado. Ofrecen solo una protección mínima contra las armas del universo de **Warhammer 40.000**, y además son *pesadas*, con una penalización al movimiento de 1 cm. Una camisa de malla proporciona una tirada de salvación básica de 6. Nivel técnico 5.

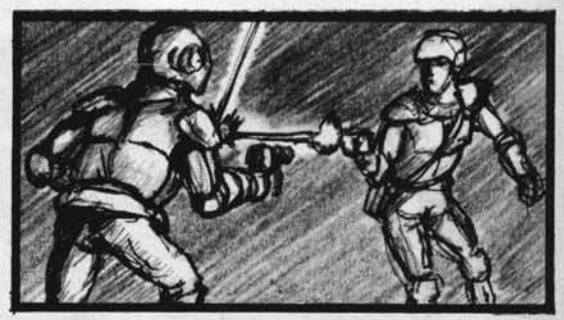
Campo de conversión. Se trata de un campo de energía y excepto cuando funciona es invisible. El campo transforma toda la energía en luz, incluyendo el daño producido por combate y disparos. Una tirada de salvación exitosa causa un destello que ilumina un area circular con un radio igual al doble de la *fuerza* del atacante o arma expresado en centímetros. Las tropas que están dentro de este área pueden quedar cegadas con un 4, 5 o 6 en un D6 excepto que lleven algún tipo de protección ocular. Un campo de conversión protege los ojos del portador, por lo que este no sufre ningún tipo de mal del golpe de luz. Además, cuenta como un visor fotocromático para cualquier otra luz cegadora. Los campos de protección son bastante seguros, dando una tirada de salvación básica (seguido por un destello) con un 4, 5 o 6.

Las figuras cegadas permanecen ciegas hasta el principio de su siguiente turno. Mientras están ciegas no pueden disparar, tomar parte en combates cuerpo a cuerpo, etc. y cuentan su *HC* como 1 para su propia defensa si son atacados en cuerpo a cuerpo. Nivel técnico 6.

Campo de desplazamiento. Este es un campo de energía que te rodea totalmente, pero es totalmente invisible hasta que funciona. El campo responde a cualquier daño causado por combate o disparos, activando a un pequeño mecanismo de motor hiperespacial contenido en un bolso en el cinturón. Con una salvación exitosa, la figura se desplaza instantáneamente 2D6 centímetros en una dirección aleatoria. Un mecanismo de seguridad evita que la figura se desplace a un muro u otro objeto sólido. El desplazamiento va acompañado de un destello luminoso que, aunque no es dañino, expone a las tropas ocultas de igual manera que si hubieran disparado. El campo no es totalmente efectivo,proporcionando una tirada de salvación básica de 4, 5 o 6. Los tiros de salvación por el desplazamiento deben hacerse aparte de los debidos a las armaduras normales, debiendo hacerse primero. Nivel técnico 6.

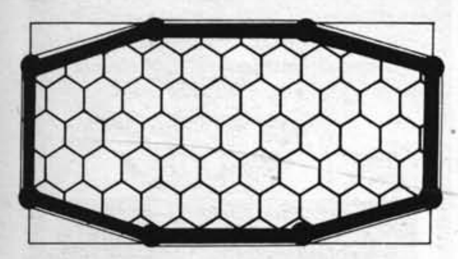
Flak. Este es un tipo común de armadura corporal que suele ser llevada por civiles en trabajos manuales peligrosos. Se compone de una capa externa de material ablativo. Si es impactado por armas de energía se consume, disipando la mayoría del calor dañino. La capa intermedia es un entramado de burbujas de aire interconectadas que absorben la energía de un golpe físico. La capa interna es un grueso plástico especial; en condiciones normales es bastante flexible, como si fuese lona, pero en respuesta a presión física se vuelve duro y resistente. Es muy efectiva para detener disparos que han sido ralentizados por las capas externas. La Flak por sí sola da un 6 en un D6 como tirada de salvación. Su ventaja principal radica en que no restringe el movimiento en ninguna medida. Nivel técnico 5.







Cat Ref 07394.● 7333
Chapter Ref: Def: 0734500:1:3.977
NERVE ELECTRODE
MICROPHONE
ARMORED SOLAR PANELS
FOOD & DRUG INJECTOR
RESERVE AIR BOTTLES
BLOOD OXYGENATION CHAMBER
BLOOD PUMPED THROUGH HEART
STABLISING JETS
SOLAR CONVERTOR & CELL CHARGER
0005
004 INTAKE PIPES
AIR PURIFICATOR
COMMUNICATIONS ARM
100 CELLS
TEMPERATURE REGULATOR
AIR HOSE & MICROPHINE PICK UP
ELECTRONIC SEALANT RELEASE STATION
SENOR PICK UPS
EXHAUST PIPES
MAGNIFICATION
ELECTRONIC SEALANT STRIP
FOOD & DRUG FILLER
SENSOR PICK UPS & CONVERTORS
BREATHING REGULATOR
CABLE ENTRIES PLUGS & SOCKETS
CABLES CONNECTED TO INSIDE
003
FOOD MIXING & PROCESSING PLANT
AMMUNITION CLIP
CABLES IMBEDDED IN RUBBER
All Praise to the Emperor 001
OUTER SKIN
OUTER RUBBER JOINT
CABLE CONNECTOR
INNER SKIN
INNER RUBBER JOINT
RETRACTABLE SPIKES
MAGNETIC SOLES
0075-11-00
00127899-4AZ
IMP Ref ABD:794
Approved all chapters.
01.27.1
Defile not his presence



Armadura de red. La armadura de red está hecha del mismo material usado para rellenar las armaduras flak. El material está formado por diseños muy pequeños, normalmente hexágonos u octógonos de unos 2 mm. de ancho que están unidos, formando una *red* de tela flexible que recuerda a las escamas de un reptil, o a una cota de malla pasada de moda. La red es muy dura y pesada, contando como equipo *pesado*, con una penalización al movimiento de 1 cm. Las figuras que llevan armaduras de red tienen una tirada de salvación básica de 5 o 6 en un D6. La armadura de red puede ser llevada en conjunción con Flak, lo que daría un tiro de salvación básico de 4, 5 o 6, pero la masa total incrementa la penalización al movimiento a un total de 2 cms. Nivel técnico 5.

> Aunque la plata en tu palma pesa poco comparada a la muerte por fuego y espada, no temas al combate sin esperanza, porque el esfuerzo es su propia recompensa.

Armadura de chapa. La armadura de chapa es otro tipo primitivo de defensa, comparable a una armadura medieval. Dichas armaduras suelen ser llevadas sobre traje gruesamente almohadillado, e incluso cota de malla. El tiro de salvación tiene esto en cuenta. Es extremadamente *pesada*, con una penalización al movimiento de -2 cms. Ofrece una buena protección contra armas ligeras, con una tirada de salvación básica de 5 o 6 en un D6. Nivel técnico 5.

Armadura de potencia. La armadura de potencia consiste en un traje protector totalmente cerrado, que incluye sistemas de soportes vitales y muchos otros sistemas técnicamente avanzados. El peso y tamaño de la armadura es soportado por un sistema de músculos movidos eléctricamente, que reproducen exactamente los movimientos musculares del portador.

Así, aunque pesada, el portador es capaz de moverse sin penalizaciones. La armadura incluye comunicador y auto-sentidos, junto con respiradores que permiten al traje ser usado en cualquier atmósfera o incluso en el vacío. Los controles son mínimos, la mayoría de las funciones del traje son automáticas. El traje puede dar mensajes de control y avisos de incidencias tanto visual como audiblemente, mientras que el ordenador incorporado en el traje responde a órdenes verbales.

La armadura proporciona una tirada de salvación de 4, 5 o 6 en un D6. No cuenta como equipo pesado y no confiere penalizaciones al movimiento. Al igual que la armadura de caparazón, es estanca. La armadura de potencia puede ser combinada con flak (pero no con red), proporcionando una tirada de salvación de 3, 4, 5 ó 6 y una penalización al movimiento de 1 cms. Nivel técnico 6.

Campo refractario. Este es un campo de energía que te rodea totalmente y que recibe su poder de una pequeña batería. Cuando está conectado, el portador se ve rodeado por un aura de luz brumosa. Dicha aura denuncia a las tropas ocultas de la misma forma que el fuego de un arma. El daño producido en combate cuerpo a cuerpo y por fuego es reflejado parcialmente por el campo, reduciendo sus efectos. El campo ofrece una tirada de salvación básica de 5 o 6 en un D6. Nivel técnico 5.

Escudo. Un simple escudo da un cierto grado de protección contra ataques lanzados contra el frente de la figura, sin tener ninguna utilidad contra un ataque de area o contra un ataque de flanco o retaguardia. Una figura que lleve un escudo tiene una tirada básica de salvación de 6. Puede ser combinada con cualquier otra forma de armadura física, incrementando la tirada básica en 1. Ten presente que una figura portando un escudo no puede usar ese brazo para nada más y, obviamente, no puede usar más armas que las de tipo pistola.

Todos los escudos no son originarios de culturas primitivas; formas avanzadas de este principio pueden incluir pistolas incorporadas (que pueden ser usadas normalmente sólo en combates cuerpo a cuerpo). Un escudo puede ser colgado a la espalda para dejar libres las manos, pero incurre en una penalización al movimiento de 1 cm. Los escudos deben permanecer el turno completo en el brazo o en la espalda, no pudiendo ser cambiados de ubicación a mitad del turno. Nivel técnico 4.

Campo estático. Se trata, también, de un campo de energía circundante. Funciona sobre un principio similar al del motor hiperespacial usado en una nave interestelar. El campo puede ser conectado al principio del turno del jugador y permanece activo hasta el principio de su siguiente turno (aproximadamente 10 segundos de tiempo real). El efecto es generar una congelación completa alrededor del portador. Así, el usuario se vuelve etéreo y no puede se dañado de ninguna manera, aparece como algo brumoso y transparente. Mientras dura el efecto, la figura no puede hacer absolutamente nada. Para el portador, el tiempo sencillamente no existe en ese período de 10 segundos. El campo no puede ser usado dos turnos seguidos, si un personaje intenta hacerlo, es transportado instantáneamente al espacio interestelar y destruido (la mayoría de las unidades tienen un mecanismo de seguridad que lo impide). Nivel técnico 6.

• PERFILES DE ROBOTS

El diseño de un robot puede variar tanto como el diseño de vehículos, por lo que se ha usado un sistema similar para describir a los diversos tipos. La humanidad y los robots tienen una larga historia en común, pero la tendencia actual hacia la superstición y la negación de la ciencia ha llevado a la humanidad a desconfiar de los robots y desperdiciar todo su potencial. La vida humana es barata, teniendo en cuenta que las ciencias antiguas son practicadas solo por unos pocos, principalmente por los miembros de los *Adeptus Mecánicus* (los llamados *Tecnosacerdotes*, cuyas habilidades apuntan más en otras direcciones).

Los robots han sido clasificados en cuatro tipos básicos dependiendo de sus medios de locomoción, cada tipo se subdivide en tres tamaños básicos: pequeño, mediano y grande (los robots pequeños son del tamaño de un hombre o menos, los medianos miden entre 2 y 4 metros de altura y los grandes rebasan los 4 metros). Las descripciones incluyen tablas aleatorias para cada tipo, perfiles típicos y un ejemplo de cada clase.

• EQUIPO PARA ROBOTS

Todos los robots tienen *auto-sentidos*, *infra-visión*, y *protección fotocromática* completamente efectiva. Todo ello se asume, por lo que no ocupa puntos de equipo. Los puntos de equipo pueden ser cubiertos con otro equipo generado en esta tabla:

01-10	Bio-scanner
11-40	Comunicador
41-50	Blindaje de batalla (un tipo de armadura aleatoria)
51-55	Sistema de vuelo
56-65	Mochila de salto
66-70	Cortador láser (3 puntos)
71-75	Generador de campo de fase (2 puntos)
76-80	Contador geiger
81-00	Apuntador.

• INDICE DE ROBOTS Y GENERACION ALEATORIA

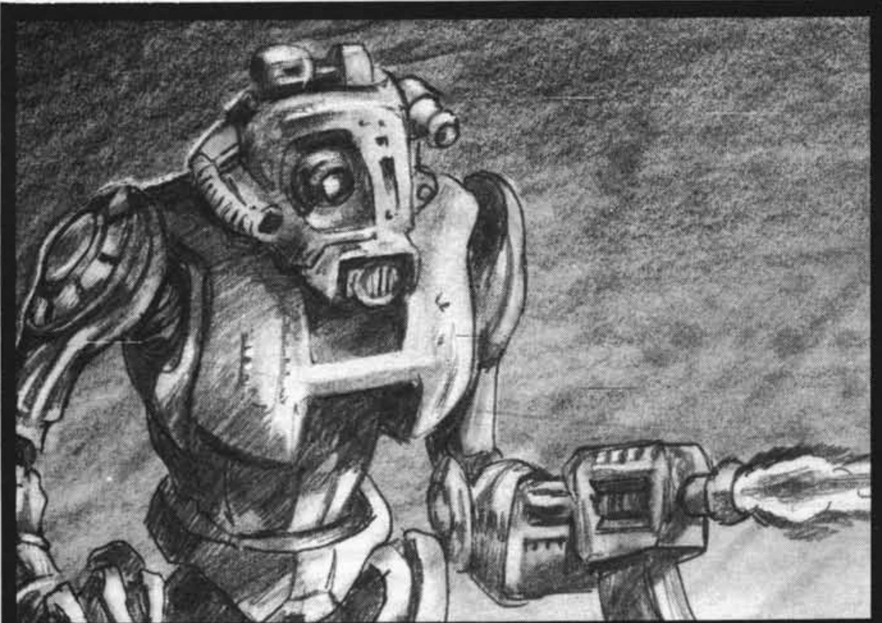
1	01-25	Robots levitadores
2	26-50	Robots con cadenas
3	51-75	Robots caminantes
4	76-00	Robots con ruedas

• ARMAMENTO ALEATORIO PARA ROBOTS

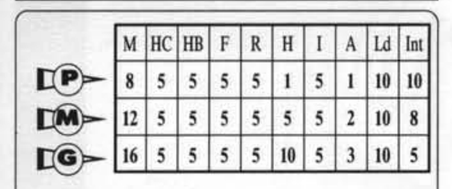
Al igual que los vehículos, cada robot tienen un número de puntos de armas que pueden ser llenados con las armas apropiadas. Las armas básicas y de cuerpo a cuerpo cuestan 1 punto cada una, las armas pesadas 2 y la mayoría de las muy pesadas 6. En combate cuerpo a cuerpo, los robots nunca cuentan como haciendo ataques improvisados, se asume siempre que tienen alguna especie de arma de impacto incorporado en adición a las otras armas, sin coste adicional. Genera el armamento para los robots usando la tabla de puntos de armas de la sección de vehículos, y las tablas aleatorias de armas de la sección de armas. Encontrarás todas las tablas útiles recopiladas al final de este libro. Los robots grandes (aquellos con 6 o más puntos de *herida/daño*) pueden llevar sus armas montadas en torretas, obteniendo así un mayor arco de fuego.

• ROBOTS LEVITADORES

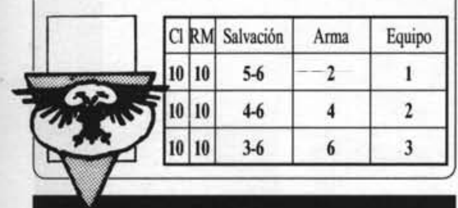
Estos robots levitan a unos pocos palmos del nivel del suelo con la ayuda de unos cohetes levitadores, o por una combinación de los mismos y campos antigravitatorios. El nivel máximo del suelo al que pueden levitar es 1 metro. Al igual que los vehículos levitadores, los robots de este tipo pueden cruzar lagunas, agua y cualquier terreno pantanoso o suelto sin penalización. Al contrario que a estos vehículos, se les aplican las reglas normales de movimiento en el interior de bosques y sobre obstáculos lineales.



No hay nada correcto o erróneo en nuestra profesión. El presente cambia el pasado de momento en momento. Sólo reza para que el futuro justifique tu acción.



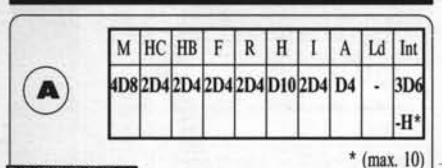
TIPICO ROBOT LEVITADOR



	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int
P	8	5	5	5	5	1	5	1	10	10
M	12	5	5	5	5	5	5	2	10	8
G	16	5	5	5	5	10	5	3	10	5

Cl	RM	Salvación	Arma	Equipo
10	10	5-6	2	1
10	10	4-6	4	2
10	10	3-6	6	3

ROBOT LEVITADOR ALEATORIO



	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int
A	4D8	2D4	2D4	2D4	2D4	D10	2D4	D4	-	3D6-H*

* (max. 10)

Cl	RM	Salvación	Arma	Equipo
-	-	D4+2	D6	D3

ROBOTS CON RUEDAS

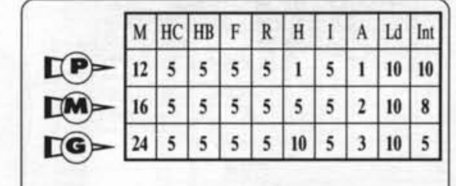
Los robots con ruedas se limitan normalmente al uso civil, pero se han incluido estas reglas para aquellos que estén interesados. Los robots con múltiples ruedas, o ruedas especialmente grandes se consideran de igual categoría que robots con cadenas.

Los robots con ruedas no pueden cruzar obstáculos lineales de ningún tipo, y no pueden subir escaleras. Intentar hacerlo se calcula como una colisión de vehículos.

Ninguno de estos robots puede atravesar bosques o terrenos similares. Hacerlo se considera como impactar a una barrera sólida, quedándose detenido y calculando el daño como una colisión de vehículos.

Todo el *terreno difícil* y *muy difícil* es impasable a velocidades superiores a 8 cms. Adicionalmente, tira un D6 cada turno, un resultado de 6 indica que el robot se ha atascado y no puede seguir moviéndose.

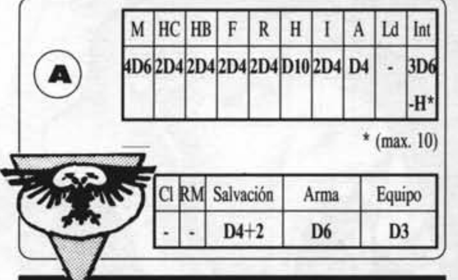
TIPICO ROBOT CON RUEDAS



	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int
P	12	5	5	5	5	1	5	1	10	10
M	16	5	5	5	5	5	5	2	10	8
G	24	5	5	5	5	10	5	3	10	5

Cl	RM	Salvación	Arma	Equipo
10	10	6	2	1
10	10	5-6	4	2
10	10	4-6	6	3

ROBOT CON RUEDAS ALEATORIO



	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int
A	4D6	2D4	2D4	2D4	2D4	D10	2D4	D4	-	3D6-H*

* (max. 10)

Cl	RM	Salvación	Arma	Equipo
-	-	D4+2	D6	D3

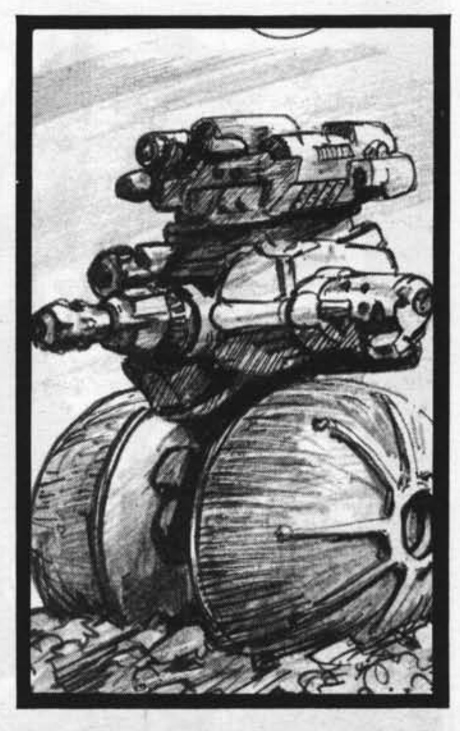


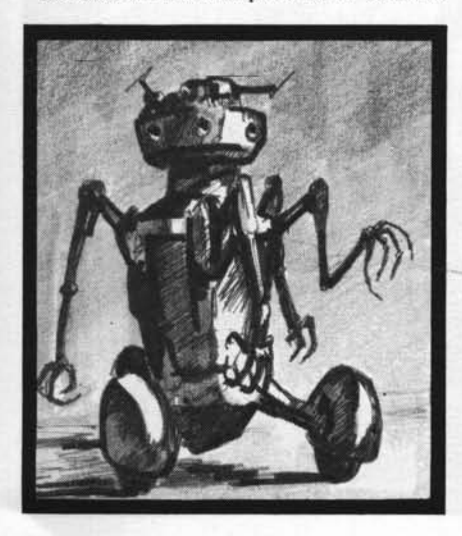
ROBOTS CON CADENAS

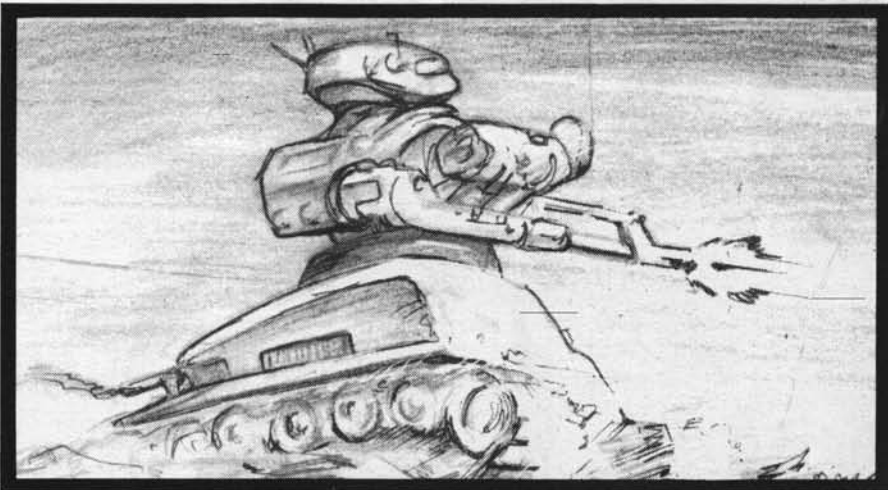
Esta categoría también incluye robots con ruedas especiales todo terreno, múltiples ruedas o ruedas enormes, todas las cuales han sido diseñadas para tener unas capacidades similares a las cadenas. Puede darse una combinación de ruedas y cadenas en el mismo robot.

No es posible el movimiento a través de bosques y terreno equivalente, excepto por carreteras y caminos. Un robot que se mueve a través de una laguna u otro terreno muy suelto, se quedará atascado con un resultado de 6 en un D6 y no podrá moverse sin ayuda.

Por encima de otra vegetación puede moverse sin problemas, incluso por monte bajo y setos. Puede moverse igualmente a través (o por debajo) de ríos y arroyos sin reducción al movimiento. Puede pasar por encima de muros sin recibir daño, a media velocidad o menos. A velocidades superiores, calcular el daño como si se tratase de una colisión entre vehículos.





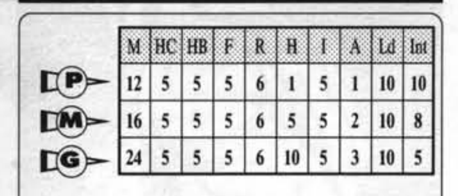




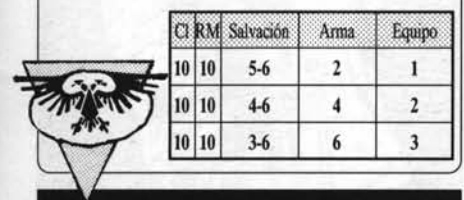
La bestia de metal resiste más que la carne de los hombres. Aquellos que vigilan a las bestias de metal deben trabajar mucho para aprender sus maneras, puesto que cada bestia debe sufrir el manejo de muchos hombres hasta estar lista para sacar todo el partido de sus habilidades. Aquellos que deseen aprender deben estudiar cuidadosamente las runas del movimiento, los ritos de mantenimiento y las palabras mágicas que describen las partes de una bestia. No deben descuidar su tutelaje por los Adeptus Perfectus, ni la realización de los roboscopios adecuados.

Introducción a la Mecánica Rúnica.

• ROBOT CON CADENAS TIPICO



	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int
P	12	5	5	5	6	1	5	1	10	10
M	16	5	5	5	6	5	5	2	10	8
G	24	5	5	5	6	10	5	3	10	5



Cl	RM	Salvación	Arma	Equipo
10	10	5-6	2	1
10	10	4-6	4	2
10	10	3-6	6	3

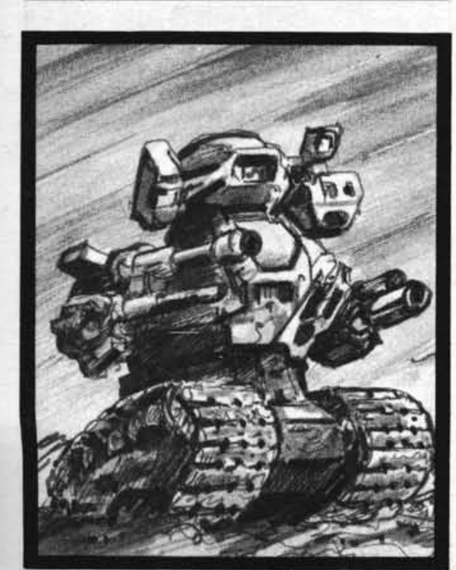
• ROBOT CON CADENAS ALEATORIO



	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int
A	4D6	2D4	2D4	2D4	2D4 +1	D10	2D4	D4	-	3D6 -H*

* (max 10)

Cl	RM	Salvación	Arma	Equipo
-	-	D4+2	D6	D3

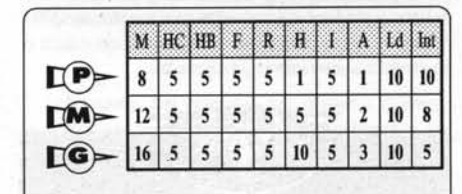




• ROBOTS CAMINANTES

Los robots caminantes tienen obviamente, piernas (los androides y robots antropomórficos son de este tipo). Los Caminantes son muy móviles y pueden desplazarse muy rápidamente por cualquier terreno. Los robots caminantes ignoran todas las penalizaciones de terreno, excepto las de bosques y aguas profundas. No pueden caminar sobre el agua, pero pueden hacerlo por el lecho de ríos profundos o mares a media velocidad. Los arroyos y ríos estrechos no dan penalización. Los bosques y terrenos equivalentes se pueden cruzar sin problemas a media velocidad o menos.

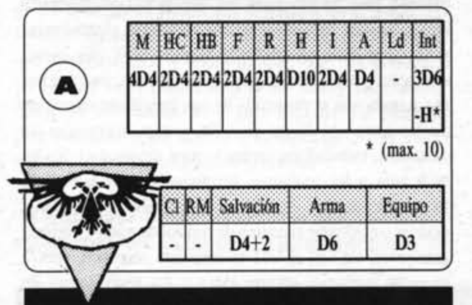
• ROBOTS CAMINANTES TIPICOS



	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int
P	8	5	5	5	5	1	5	1	10	10
M	12	5	5	5	5	5	5	2	10	8
G	16	5	5	5	5	10	5	3	10	5

Cl	RM	Salvación	Arma	Equipo
10	10	5-6	2	1
10	10	4-6	4	2
10	10	3-6	6	3

• ROBOT CAMINANTE ALEATORIO



	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int
A	4D4	2D4	2D4	2D4	2D4	D10	2D4	D4	-	3D6 -H*

* (max. 10)

Cl	RM	Salvación	Arma	Equipo
-	-	D4+2	D6	D3

• DREADNOUGHTS

Los trajes dreadnoughts son usados por muchas razas, aunque su tamaño y apariencia general son similares independientemente de su origen. La mayoría de las criaturas inteligentes son de tamaño similar al del hombre, por lo que los trajes dreadnoughts tienen entre 3 y 4 metros de altura. Estos trajes son complejos y raramente fiables. Las constantes reparaciones sobre el campo de batalla y la improvisación de piezas de repuesto supone que la mayoría de los trajes no son iguales. Aunque generalmente conocidos en el Imperio como trajes dreadnoughts, también son denominados *trajes de batalla/armadura de batalla, trajes mech/armaduras mech* o simplemente *mech.* Puedes encontrar otras reglas especiales con relación a estos trajes en la sección de combate cuerpo a cuerpo.

1 Los trajes dreadnought tienen auto-sentidos completos como equipo estándar, sin que ocupen puntos de equipo.

2 Los trajes dreadnought son completamente estancos, incluyendo unidades de soporte vital y son impermeables a los ataques con gas y otros efectos atmosféricos.

3 Los pilotos tienen muy poco espacio dentro del traje, por lo que no pueden llevar más equipo personal que una única pistola.

4 Los dreadnought no sufren penalización al movimiento por llevar armas *pesadas* o equipo.

5 Un dreadnought puede disparar todas sus armas en un turno. Las armas de *carga lenta* no pueden ser disparadas a la vez que se mueve.

• TRAJE DREADNOUGHT TIPICO

La *armadura de batalla imperial* es, obviamente, muy común entre las filas de las fuerzas imperiales (los capítulos de Marines suelen tener varios trajes, la guardia imperial suele tener depósitos de hasta media docena de trajes en varios estadíos de reparación).

Características de Combate								Caracterist. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
12	6	6	6	6	6	6	3	Como el piloto			

Tiro de salvación 3-6
Nivel técnico 8
Armas 4 puntos
Equipo 4 puntos

El número de armas y los tipos de equipo que pueden llevar se consideran de la misma forma que en los vehículos. Así, la armadura de batalla imperial puede llevar 4 armas *básicas*, 2 armas *pesadas* o 1 *pesada* y 2 *básicas.* Tira por armadura y equipo cómo para un vehículo.

• TRAJES DREADNOUGHT ALEATORIOS

Características de Combate								Caracterist. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
4D6	2D6	2D6	2D6	2D6	D4+1	2D6	D4	Como el piloto			

Tiro de salvación D4+2
Nivel técnico 6+D4
Armas D4+2
Equipo D4+2
Posibilidad de vuelo 10%

Los trajes dreadnought capaces de volar tienen características similares a las de vehículos voladores (usa las tablas de vehículos voladores para generarlas).



• BIONICA

Aunque superficialmente similar a la robótica, la biónica es en realidad muy diferente. Cierto, ambas utilizan tecnología muy similar, pero mientras que los robots son máquinas pensantes auto-suficientes, los implantes biónicos son meros sustitutos mecánicos para órganos o miembros biológicos. Así, un humano puede tener una mano, brazo, ojo biónico, etc. pero continua siendo humano, sin importar lo que parezca. La mayoría de las razas tecnológicas son capaces de producir partes biónicas que pueden, o no, estar diseñadas con la apariencia del órgano original. Hablando generalmente, la biónica es un adquisición muy especial, y no suele ser asequible por los pobres o incluso las clases medias. Las figuras de personajes pueden tener partes biónicas. Cuanto mayor rango (y mayor experiencia) tenga un personaje, más posibilidad tendrá de disponer de un reemplazo biónico. Esto puede ser hecho a discrección del GM, suministrando componentes a los personajes cuando diseñe el escenario o, alternativamente, usando esta tabla:

Número de partes biónicas						
Personaje	0	1	2	3	4	4+D4
Campeón	01-90	91-95	96-98	99	00	
Héroe Menor	01-80	81-90	91-95	96-98	99	00
Héroe Mayor	01-70	71-85	86-90	91-95	96-99	00

• INDICE Y GENERACION ALEATORIA DE PARTES BIONICAS

1	01-10	Un solo brazo
2	11-25	Ambos brazos
3	26-35	Oido/s
4	36-60	Ojo/s
5	61-85	Piernas
6	86-00	Pulmones

Brazo. Cada brazo biónico le permite al personaje hacer un ataque en combate cuerpo a cuerpo con una *fuerza* de +1 (sin contar como ataque improvisado). Un daño exitoso causa un D6 *heridas/daño* con todas las tiradas de salvación con -1. El brazo no puede ser usado para llevar otras armas de cuerpo a cuerpo, excepto armas digitáles. Hay una posibilidad del 10% de que un brazo biónico tenga 1 arma incorporada o una de cuerpo a cuerpo con un 1% de posibilidad adicional de un D4 armas digitales.

Oido. Los oídos biónicos solo son útiles cuando no se lleva un casco cerrado, y permite a un personaje oír tan preciso como para captar la respiración o el latido del corazón de seres vivos. Además funciona como *bio-scanner*. Un ruido de fondo excesivo puede bloquear esta habilidad (queda a discrección del GM decidir cuando).

Ojos. Los ojos biónicos son inmunes a los efectos de destellos cegadores y tienen infravisión automática. Hay un 50% de posibilidad que un ojo biónico sea capaz de funcionar como *apuntador*, proporcionando un +1 para impactar con todas las armas. Hay una posibilidad del 10% de que un ojo pueda funcionar como *bio-scanner*, permitiendo la detección de tropas ocultas; además existe la misma posibilidad de que un ojo sea capaz de actuar como *scanner energético*, permitiendo detectar maquinaria en funcionamiento, minas, etc.

Piernas. Las piernas biónicas proporcionan velocidad extra, doblando la capacidad de movimiento normal del personaje. Los personajes con piernas biónicas pueden lanzar una «patada» en combate cuerpo a cuerpo con *fuerza* +3, en adición a sus ataques normales. Causa D6 *heridas/daño* con un -2 en la tirada de salvación. Los personajes pueden saltar grietas y cortados similares de hasta 2D4+8 cms. de ancho, y el equivalente de 1 piso en altura. El salto es el equivalente al movimiento de un turno completo.

Pulmones. Los pulmones biónicos permiten a un personaje evitar los efectos de todos los gases venenosos o dañinos, y pueden funcionar como un respirador completo durante 12 horas, permitiendo el sobrevivir bajo el agua o en atmósferas severamente deoxigenadas.





• MISCELANEA DE EQUIPO

Esta sección incluye detalles y reglas para el equipo no contemplado en otras secciones. Incorpora tantos elementos útiles como ha sido posible (en realidad, muchos más que los que se podrían emplear cómodamente en una sola partida). Pero no hay nada que impida al GM inventarse nuevos equipos. Esto puede ser una buena idea, especialmente si tu juego tiene un trasfondo técnico en el que ciertos elementos pueden ser de valor. Por ejemplo, imaginemos una partida que se desarrolla en una instalación secreta de misiles entre una fuerza de asalto y una mezcolanza de científicos, trabajadores civiles y otros defensores. ¿No les hará falta a los asaltantes herramientas especiales para forzar puertas con cerraduras de códigos de secuencia, destruir o confundir el equipo de control de misiles, perforar mamparas, etc.? Si el GM lo considera necesario, deberá inventar cualquier equipo extra y sus reglas antes de empezar la partida.

• INDICE Y GENERACION ALEATORIA DE LA MISCELANEA DE EQUIPO

Esta tabla incluye cada pieza de equipo listada por un número de índice. Se ha incluido una columna de generación aleatoria, permitiendo a los jugadores o al GM seleccionar equipo aleatoriamente.

1	01-03	Auto-sentidos
2	04-06	Auto-sistemas
		01-33 Auto-puntería
		34-36 Auto-conducción
		67-00 Auto-fun
3	07-09	Bio-scanner
4	10-11	Bombot
5	12-14	Aparatos respiratorios
		01-20 Branquias artificiales
		21-40 Filtros
		41-60 Branquias
		61-80 Máscara
		81-00 Respirador
6	15-16	Camaleonina
7	17-26	Comunicador
8	27-28	Asientos eyectores
9	29-30	Scanner energético
10	31-32	Protectores oculares
		01-25 Visor fotocromático
		26-50 Lentillas fotocromáticas
		51-75 Gotas fotocromáticas
		76-00 Inyecciones fotocromáticas
11	33-34	Cohetes de vuelo
12	35	Frenetizador
13	36	Paracaídas gravitacional
14	37-38	Inmunizador
15	39-41	Infra-visión
		01-33 Infra-visión quirúrgica
		34-66 Visores de infra-visión
		67-00 Lentillas de infra-visión
16	42-44	Mochila de salto
17	45-46	Cortador láser
18	47-48	Medi-equipo
19	49	Sustancias para lanzagujas
20	50-52	Para-ala
21	53	Generador de campo de fase
22	54	Droga polimórfica

23	55-56	Interrogador
24	57-59	Tablero de potencia
25	60-62	Bóveda de potencia
26	63	Generador de campo de potencia
27	64-66	Contador geiger
28	67-69	Traje anti-radiación
29	70-72	Traje estanco
30	73-75	Estimulante
31	76-78	Antídoto anti-atontador
32	79	Sínte-Piel
33	80-84	Sustentador
34	85-89	Apuntador
35	90	Teleportador
36	91-93	Teleportador de regreso
37	91-95	Zarcillos sensores
38	96-97	Telaraña anestésica
39	98-00	Disolvente de telarañas

Auto-sentidos. Se trata de una combinación de diferentes órganos sensores artificiales que remiten la información directamente al cerebro, sobrepasando a los propios órganos sensores naturales de la criatura. Los personajes que llevan trajes dreadnought reciben la información de esta manera. Los auto-sentidos pueden implantarse en cascos, vehículos y prácticamente en cualquier pieza de equipo, y tienen mecanismos de seguridad que evitan los extremos en la estimulación sensora. Esto significa que las armas diseñadas para cegar (como una granada fotón) no tiene efecto. Los auto-sentidos no tienen normalmente infra-visión, pero pueden ser modificados con los visores adecuados (véase *infra-visión*) Nivel técnico 7.

Auto-sistema. Los auto-sistemas son simples sistemas robóticos que anulan la necesidad de un operario humano. Pueden ser emplazados en vehículos en la forma de auto-conducción (reemplazando a un conductor), auto-puntería (ocupando el puesto de un hombre de la dotación de un arma) y auto-fun (que maneja todas las otras funciones: radios, puertas, etc.). Los auto-sistemas pueden ser ubicados en cualquier equipo, no importa lo pequeño o grande que sea. Los cañones automáticos-robóticos de defensa incluyen auto-puntería y son usados para defender toda suerte de instalaciones además de edificios públicos, cárceles, etc. Los auto-sistemas no tienen nivel técnico, puesto que son máquinas de funcionamiento independiente que no precisan de operario.

Bio-scanner. Un bio-scanner detecta a seres vivos de cualquier especie alrededor de 8 cms. de un punto determinado situado a menos de 20 cms. del usuario. Los sensores indican concentraciones anormales de piel, como grandes criaturas o grupos compactos. El scanner puede diferenciar entre animales y vegetación, y puede realizar lecturas a través de piedra o metal de hasta 5 metros de grosor. Nivel técnico 7.

Bombot. Un bombot es un robot sencillo. Está diseñado para moverse hasta un blanco y explotar. Los bombots tienen un movimiento de 8 cms. sujeto a los modificadores habituales, y se mueven igual que soldados ordinarios. Durante su turno, un jugador puede elegir explotar su bombot en cualquier momento conveniente (o inconveniente). Los bombots explotan con el efecto de uno de los tipos de granadas. Nivel técnico 7.

Características de Combate								Caracterist. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	0	0	3	3	1	3	0	10	10	10	10

Aparatos respiratorios. Hay varios tipos de aparatos respiratorios, que permiten a los individuos respirar atmósferas alienígenas o gases dañinos. La mayoría de los gases usados como arma se absorben a través de la piel, y el equipo aquí descrito no es efectivo contra ellos; las únicas excepciones son *ahogadores*, *adormecedores* y *asustadores* (modificar la tirada de salvación).

1 — Branquia artificial. Una branquia artificial extrae oxígeno de agua o gas que lo contenga, permitiendo a un personaje respirar bajo el agua o en un ambiente polucionado o pobremente oxigenado (como el fuego). Suele llevarse como una mochila y cuenta como equipo *pesado* con una penalización al movimiento de 4 cms. Nivel técnico 6.

2 Filtros. Los filtros se instalan en la pituitaria. Allí filtran los gases nocivos, pero no permiten a un personaje respirar bajo el agua o en el vacío. Nivel técnico 5.

3 Branquias. Las branquias son implantes internos, producto de la bioingeniería, que permiten a un personaje respirar agua que contenga oxígeno. La implantación debe realizarse por medio de cirugía. Nivel técnico (del implante) 10.

4 Máscaras. Las máscaras se llevan sobre el conjunto de la cara y son conspicuas. Funcionan exactamente igual que los filtros. Nivel técnico 5.

5 Respiradores. Los respiradores tienen una reserva de oxígeno almacenada en una bombona. Un personaje puede respirar normalmente de una bombona durante 12 horas. Los cilindros adicionales dan una penalización adicional de 1 cm. Nivel técnico 6.

Camaleonina. La camaleonina es una sustancia que puede ser incluida en la estructura de la mayoría de los tejidos. Destaca porque ofrece una protección similar a la de los camaleones, parece que te incluyes en el fondo del terreno. El material suele suministrarse como capas, coberturas, ponchos y toldos de todo tipo. Un personaje parado que lleva camaleonina es un blanco muy difícil, dando un modificador de -1 para impactar. La distancia para detectar a tropas ocultas se modifica en -2 cms., para aquellos blancos que llevan camaleonina.

Comunicador. Un comunicador es un radio-transmisor/receptor multi-uso. La mayoría de las comunicaciones se realiza usando canales pre-sintonizados, siendo instantáneas. Los canales pueden también «cerrarse» de forma que la señal solo pueda ser recibida por otro comunicador con un código pre-establecido de decodificación. Si no, un canal puede establecerse entre dos comunicadores con un resultado de 6 en un D6. Su alcance máximo es de aproximadamente 80 cms. contando como equipo *pesado* con una penalización al movimiento de 1 cm. por cada 80 kms. adicionales de alcance. Las unidades montadas en vehículos ocupan el equivalente de 1 punto de equipo y tienen capacidad de emisión-recepción planetaria, con un alcance total de más de 10 millones de kilómetros (las condiciones locales pueden limitar este máximo). Nivel técnico 5.

Asientos eyectores. Pueden emplazarse en cualquier vehículo, ocupando 1 espacio de equipo todo el sistema (suficiente como para eyectar a toda la tripulación y pasajeros). Un asiento eyector puede ser usado como una tirada de salvación para las figuras cogidas dentro de un vehículo destruido. Lanza un D6 por cada individuo, un resultado de 4, 5 o 6 indica una eyección exitosa a un lugar aleatorio a 2D6 cms. del vehículo.

Scanner energético. Un scanner energético detecta emisiones de energía a menos de 8 cms. de un punto indicado a no más de 20 cms. de distancia del usuario. Indica la posición de maquinaria en funcionamiento, vehículos, robots, armas, etc. No puede detectar a seres vivos, pero indica la actividad psíquica como una lectura extremadamente alta. No distingue a las fuentes de radiación de otras emisiones energéticas. Nivel técnico 7.

Protectores oculares. Hay varios tipos diferentes de visores, productos químicos y aparatos que proporcionan protección a los ojos contra armas de fotones y similares.

1 Los visores fotocromáticas se adaptan a todas las formas de cascos, pudiendo llevarse también como gafas. Se oscurecen casi instantáneamente, dando una tirada de salvación de 4, 5 o 6 contra ceguera. Nivel técnico 5.

2 Las lentillas fotocromáticas son simples lentes de contacto que se oscurecen para proteger a los ojos de destellos repentinos. Son invisibles en condiciones normales, proporcionando una tirada de salvación de 3, 4, 5 o 6 contra ceguera. Para llevar lentillas, una criatura debe tener un nivel técnico de 5.



3 Las gotas fotocromáticas son un producto químico que se pone en los ojos y que es normalmente transparente. El producto tienen una vida estimada de 24 horas. Una luz repentina estimula al producto oscureciéndolo, lo que da al usuario una tirada de salvación de 5 o 6. Hay que tener un nivel técnico de 5 para usar esta sustancia.

4 Las inyecciones fotocromáticas se aplican en los ojos, tratándose de una sustancia sensible a la luz. No puede ser detectado de ninguna manera y es efectiva durante 28 días, proporcionando al usuario una tirada de salvación de 3, 4, 5 o 6 contra ceguera. Nivel técnico 7 para poder realizar la inyección.

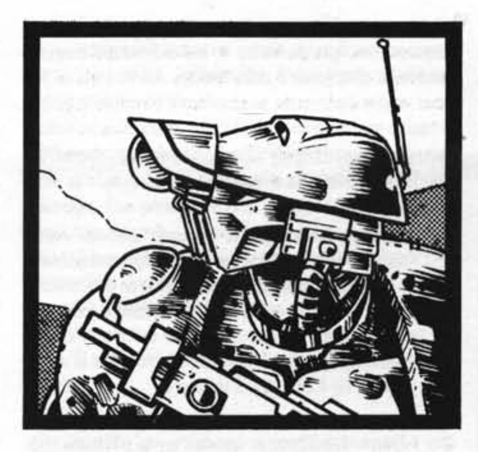
Si algunas de estas medidas protectoras se combinan, realizar cada tirada de salvación por orden.

Cohetes de vuelo. Estos cohetes se llevan en la espalda. Pueden ser controlados manualmente (lo que requiere una mano libre) o por un enlace de impulsos mentales conectado directamente con el cerebro. Los cohetes permiten al portador volar, por medio de propulsión a chorro combinada con suspensores. La velocidad mínima es 0 (por lo que el portador puede levitar sobre un punto si lo desea). La velocidad máxima varía, pero lo habitual es que sea 60 cms. con un factor de ac/dec de 12 cms. Alternativamente, puede generarse usando 16D6 y 4D4. El factor de radio de giro es 2. Un cohete de vuelo puede elevar a un hombre y una cantidad razonable de equipo, incluyendo un arma pesada. Si va excesivamente cargado, el GM debe imponer un modificador adecuado a sus capacidades (El doble de carga reduce todas sus características a la mitad, el triple divide entre tres, y así). Además, las cargas muy pesadas son un riesgo, y hay que contemplar una posibilidad de estrellarse cada turno (Carga doble, un 6 en un D6; carga triple, con 5 o 6 y así). Nivel técnico 5.

Frenetizador. Frenetizador es el nombre genérico dado a ciertas drogas de control psicológico, que están disponibles solamente para oficiales de alta graduación del Imperio. Otras razas pueden disponer de drogas similares. Una sola dosis de uno de los tipos específicos puede ser usada para crear un estado de *frenesí, confusión, miedo* u *odio*. Los efectos son automáticos y no hay que hacer ninguna prueba. Una única dosis del antídoto adecuado anula los efectos del susodicho estado psicológico. Las drogas frenetizadoras son muy utilizadas por unidades de combate sacerdotales. Suelen ser administradas por medio de un aparato que parece un reloj de pulsera, que en realidad contiene un depósito de drogas frenetizadoras que son inyectadas directamente en la piel. El portador puede controlar su propio estado mental gracias al uso de estas drogas. Sin embargo, su uso continuado tiene un efecto nocivo; cada vez, despues de la primera, que se use la droga debe realizarse una prueba. Con un resultado de 6 en un D6, el metabolismo del personaje sufre bajo la presión constante de las repetidas dosis y el individuo se colapsa, recibiendo un D4-1 *heridas*. Los personajes que sobreviven permanecen inconscientes durante un D4 turnos.

El frenetizador tiene un uso extensivo entre las legiones penales (unidades militares compuestas exclusivamente de criminales convictos, deudores, liberales y otros delincuentes). En este caso, los dispensadores de muñeca están conectados permanentemente a sus cuerpos y son controlados por un oficial a través de un comunicador de canal cerrado. Nivel técnico 5.

Paracaídas gravitacional. Un paracaídas gravitacional



es un suspensor del tamaño de una mochila que permite al personaje flotar con total seguridad desde cualquier altura. Estos aparatos pueden ser empleados para lanzar tropas a un campo de batalla, lo mismo desde un avión a baja altura que desde fuera de la atmósfera. Las figuras lanzadas de esta manera aterrizan en una posición aleatoria sobre el tablero. Las figuras lanzadas desde un vehículo volante estacionario aterrizan a 2D6 cms. de un punto situado justo debajo del mismo. Nivel técnico 4.

Inmunizador. El inmunizador es una inmunización de amplio espectro que ofrece alguna protección contra virus agresivos, al igual que contra enfermedades normales y mala salud. Una sola dosis es efectiva durante 100 días, dando una tirada de salvación de 4, 5 o 6 en un D6 contra enfermedades y, específicamente, contra granadas/proyectiles/misiles o minas con virus. Nivel técnico 4.

Infra-visión. Es una forma de visión mejorada, que permite a la criatura detectar calor y ver a través de la mayoría de las protecciones livianas como si estas no existieran. Esto significa que un enemigo puede ser seleccionado como blanco cuando esté oculto. La infravisión permite a la criatura ver en la oscuridad como si fuese pleno día. Los tubos de escape, fuegos y otras fuentes de calor se hacen totalmente visibles y el GM puede interpretar esta habilidad con más detalle si lo desea. Puede obtenerse infra-visión de una de las tres maneras siguientes (ojo: no hay equivalente en infravisión a los productos químicos fotocromáticos).

1 La infra-visión quirúrgica se consigue implantando tejido sensible al calor sobre o dentro de los ojos del receptor. Puesto que la habilidad se convierte en una parte física de la criatura, no hay nivel técnico, aunque hay que tener un nivel técnico 10 para realizar la intervención.

2 Los visores de infra-visión pueden acoplarse a cualquier tipo de casco (incluso a aquellos con auto-sentidos) o llevados en forma de gafas. Cualquier tipo proporciona infra-visión completa al usuario. Nivel técnico 5.

3 Las lentes de contacto de infra-visión no tienen ningún color y no pueden ser vistas normalmente. No son totalmente efectivas, ya que solo proporcionan un campo de visión limitado de 40 cms. Para poder llevar lentillas, una criatura debe tener nivel técnico 5.

Mochila de salto. Una mochila de salto permite al





portador realizar un salto grande y poderoso en vez de su movimiento normal. Al contrario de los cohetes de vuelo, una figura que usa una mochila de salto no puede permanecer en el aire, sino que despega, salta y aterriza todo seguido, como parte del mismo movimiento. Un soldado puede saltar para llegar al cuerpo a cuerpo si lo desea, contando como una carga, pero no como un combatiente volando. Una figura puede disparar desde cualquier punto durante su salto (incluyendo el lanzamiento de granadas, pese a que, al ser armas *lentas*, no se permitiría normalmente el moverse y lanzarlas). No se permite hacer movimiento de reserva.

Se puede realizar un salto de hasta 36 cms. alcanzando una altura máxima suficiente como para rebasar obstáculos lineales, vehículos y tropas del tamaño de un hombre. Se puede pasar por encima de bosques y edificios de un solo piso, pero el salto se reduce a 24 cms. debido a la necesidad de obtener mayor altura. Se podrá saltar por encima de edificios más altos, a discrección del GM, en cuyo caso se reduce el movimiento horizontal a 12 cms.

Antes que una figura «salte», el jugador debe indicar el punto de aterrizaje supuesto, tirando después para desviaciones como si fuese un arma con área de efecto. Los saltadores se desvían si se obtienen un 4, 5, o 6 en un D6. Los que no se desvían aterrizan donde indicaron; los que si, lo hacen en una dirección aleatoria del punto de aterrizaje, a 2D6 cms. No es posible desviarse más que la mitad de la distancia total saltada. Nivel técnico 5.

Cortador láser. Un cortador láser es una herramienta industrial empleada para cortar metal sólido, piedra, etc. Tiene un alcance de tan solo 6 cms., pero en esa distancia corta automáticamente un agujero en edificio o nave espacial (¡o cualquier «cosita» similar!) lo bastante grande como para permitir el paso de una criatura de tamaño humano por turno. Impacta automáticamente. Este arma puede usarse contra vehículos o criaturas (aun cuando no es este el uso para el que ha sido diseñada). Cuando se usa de esta manera, el cortador impacta sin desviaciones con un area de efecto de 1 cm. de radio, y cada blanco recibe un D10 automático de *heridas/daño* con un modificador a la salvación de -6. Los cortadores láser son muy grandes, contando como equipo *pesado* con una penalización al movimiento de 6 cms. o como 3 puntos de equipo de vehículo. Nivel técnico 6.

Medi-equipo. Un medi-equipo es una máquina médica automática muy avanzada capaz de atender a un personaje herido o dañado. Va guardado en una funda del tamaño de una máquina de escribir portátil. Cuesta un turno entero para un personaje parado el utilizar un medi-equipo sobre sí mismo o sobre otro personaje. Puede realizar lo siguiente:

1 Eliminar o producir cualquiera de los estados psicológicos (p.ej.: *confusión*).

2 Regenerar 1 *herida* de cualquier personaje vivo (las figuras que empiezan con solo 1 *herida* están más allá de cualquier auxilio posible ¡desde el principio!).

3 Eliminar instantáneamente cualquier daño temporal (normalmente ceguera, pero también los efectos de algunos gases, como alucinógenos, y venenos paralizantes de armas lanza-agujas).

Los daños permanentes no pueden ser sanados. Las figuras solo pueden regenerar 1 herida con un medi-equipo, no importa cuantas veces sea usado. Los medi-equipos son equipos pesados que dan una penalización de 2 cms. al movimiento. Una unidad emplazada en un vehículo ocupa 1 punto de equipo y puede ser usado para tratar a 4 figuras simultáneamente en el interior del vehículo (Si el vehículo tiene auto-fun, la máquina funciona sin operario). Nivel técnico 7.

Sustancias para lanza-agujas. La pistola y el fusil lanza-agujas disparan pequeñas inyecciones químicas (un pequeño cristal tóxico que penetra en la piel para matar o paralizar). Ambos efectos están descritos, junto con las armas mismas en los *perfiles de armas*. Aunque hay una gran variedad de toxinas disponibles o que puedan fabricarse, son siempre de dos tipos básicos: las mortales y las paralizantes. Los productos paralizantes dejan fuera de juego a una figura, pero no la matan. Los efectos de dicho producto se disipan por sí mismos al cabo de 24 horas, pudiendo ser neutralizados en cualquier momento por medio de un antídoto. Dicho antídoto suele ser efectivo contra casi todas las combinaciones de agentes paralizantes básicos, por lo que tiene éxito si se obtiene un 2 ó más en un D6. Lleva un turno entero administrarlo a mano, o bien puede hacerse usando un arma lanza-agujas. Nivel técnico 7.

Para-alas. Las para-alas son versiones sofisticadas de los paracaídas, con muchas de las características de planeo de un ala-delta. Se usan para saltar desde aviones volando a baja cota, permitiendo a las tropas planear hasta la batalla. Es posible controlar unas para-alas durante el vuelo, por lo que el aterrizaje puede hacerse con gran precisión. Los soldados pueden hacer uso de sus armas desde el aire, estando solo restringidos a no usarlas durante el turno de aterrizaje. Una vez en tierra, las para-alas son abandonadas, pudiendo las tropas luchar a pie. Una para-ala tiene una velocidad máxima en el aire de 24 cms., una velocidad mínima de 12 cms., y una ac/dec de 6 cms. La proporción de radio de giro es de 1 cm. Las para-alas no son capaces de transportar equipos o armas pesadas. Nivel técnico 4.

Generador de campo de fase. Esta útil herramienta se desarrolló inicialmente para usarse en la industria minera, siendo otra adaptación del principio técnico empleado en los motores hiperespaciales de las naves espaciales. La máquina proyecta a un pequeño área en el hiper-espacio, y la mantiene allí por un breve período (normalmente varios minutos). Las criaturas vivas que estén dentro de dicho área, mueren. Los objetos sólidos desaparecen literalmente, dejando un hueco o agujero por el que las tropas pueden moverse. Una vez que la máquina ha estabilizado el campo, las criaturas u objetos pueden moverse a través del área afectada sin ser ellos mismos afectados. El único problema con este aparato es que la materia solo puede ser retenida en el hiperespacio durante un tiempo limitado. La impredecibilidad de la máquina es su mayor handicap; los individuos que estén en la zona durante una repentina e inesperada rematerialización del material que estaba en el hiper-espacio mueren inmediatamente.

El generador de campo de fase tiene un alcance de 12 cms. Dentro de este alcance puede abrir un agujero en cualquier material sólido lo bastante grande como para permitir el paso de dos figuras de tamaño humano, o un único vehículo pequeño o mediano, por turno. Puede ser indicado por medio de un marcador de área de efecto de 2 cms. de radio. El arma precisa un turno completo totalmente parada para desplegarse y prepararse para disparar a un área pre-seleccionada, pudiendo ser activada durante cualquiera de los turnos siguientes. Durante el turno de activación, todo el material dentro del área afectada es enviado al hiper-espacio, incluyendo a aquellas figuras que se mueven dentro de la zona en ese turno. En los turnos subsiguientes, la zona es segura, pudiendo mover figuras a través del agujero resultante. El generador debe permanecer estacionario en todo momento. Si se mueve o desconecta, todo el material remitido al hiper-espacio reaparece instantáneamente. Al principio de cada uno de sus turnos, el jugador que usa el generador debe lanzar un D6 para asegurarse que todo marcha bien. Un resultado de 6 significa que el campo se ha roto, y se rematerializa todo inmediatamente. Las figuras que estén dentro del campo cuando esto suceda mueren horriblemente cuando sus átomos son aplastados y mezclados con los del material que vuelve, produciendo un dantesco conglomerado de ambos.

Un generador de campo de fase es una pieza *pesada* de equipo, que da una penalización al movimiento de 4 cms. a las tropas normales y ocupa 2 puntos de equipo en un vehículo. Nivel técnico 7.

Droga polimórfica. La droga polimórfica es un compuesto químico que permite romper la estructura muscular normal de una criatura durante unos pocos minutos, pudiendo así moldear un nuevo aspecto con la mano o por medio de un molde de algún tipo. Solo puede ser usado por individuos que hayan recibido cirugía sub-muscular que afloja su estructura muscular. Incluso así, se requiere un entrenamiento especial, por lo que una criatura normal no obtendría beneficio alguno de la droga. Sólo los Asesinos de la Tierra pueden utilizarla. Cualquier otra criatura que use polimórfica sufrirá una terrible agonía mientras que su cara y sus otros músculos se agitan sin control, quedando en una horrible y desagradable distorsión de sus rasgos originales. Nivel técnico 7.

Interrogador. El interrogador es una herramienta esencial del Inquisidor, que lo utiliza para extraer la verdad de sujetos recalcitrantes. Tiene el aspecto de una pequeña caja negra, de la que salen cientos de finos alambres. Aplicados contra la piel de la víctima, se conectan profundamente con el sistema nervioso central del mismo, permitiendo al Inquisidor controlar las emociones y el estado mental del individuo. Con un poco de adecuada manipulación, los elementos poco cooperativos se vuelven muy complacientes.

El aparato necesita un turno para funcionar, y la víctima deberá tirar contra su *resistencia mental* cada turno (superándolo con resultados iguales o inferiores a su *RM* con 2D6). Una vez que falle, la víctima «canta» automáticamente. Nivel técnico 8.

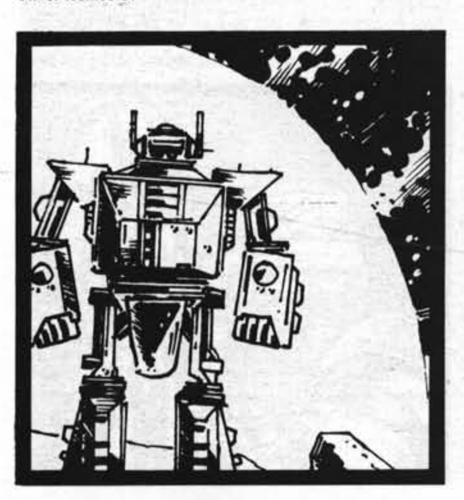
Tablero de potencia. Un tablero de potencia es fundamentalmente un juguete. Se usa en el peligroso, pero muy popular, deporte del surf-aéreo, en el que los atletas vuelan sobre los cielos, balanceándose sobre tableros voladores, controlando sus desplazamiento con el peso de su cuerpo y una válvula manejada con la presión del pie. Estas tablas también tienen un uso militar, aunque solo entre tropas trastornadas o presas de locura de batalla, ya que unos cohetes de vuelo son una alternativa mejor y más segura. La velocidad mínima es 0, por lo que el tablero puede levitar. La velocidad máxima varía... ¡pero es siempre muy rápida! Una tabla típica tiene una velocidad punta de unos 120 cms. con un factor de ac/dec de 24 cms. Alternativamente, puede generarse usando 20D10 y 10D4. El factor de radio de giro es 1/2 cm. Un tablero puede transportar un hombre y una cantidad razonable de equipo, pero no elementos *pesados*. Si va excesivamente cargada, el GM debe imponer un modificador a sus capacidades (una carga doble reduce a la mitad sus posibilidades, una triple divide entre tres y así. Un único elemento *pesado* cuenta como una carga completa). Además, la sobrecarga es arriesgada y debe incluir una posibilidad de estrellarse cada turno. (Una carga doble se estrella con un 6 en un D6, una triple con un 5 ó 6, etc.). Nivel técnico 5.



Bóvedas de potencia. Una bóveda de potencia es una pantalla generada por un campo que puede usarse para aislar a un vehículo de la atmósfera circundante (especialmente útil en vehículos sin techo). Es una pieza *pesada* de equipo, que ocupa 2 puntos de equipo cuando está instalada. Puede ser conectada y desconectada en el turno del jugador. Una vez que esté activada, el vehículo queda totalmente aislado, siendo imposible para la tripulación hacer uso de sus armas. La pantalla no ofrece protección contra el daño normal en el vehículo. Nivel técnico 5.

Generador de campo de potencia. Se trata de una máquina que crea una barrera de energía pura alrededor de sí misma. El campo resultante puede ser de cualquier tamaño, dependiendo del total de energía empleado en el mismo. Es invisible, con la forma de una burbuja centrada en el generador. Cualquier objeto que toca el campo sufre un pequeño shock, que suele ser suficiente como para espantar a los animales. Cualquier objeto o criatura que intenta forzar el paso a través del campo es detenido, venga desde dentro o desde fuera del mismo. Es imposible destruir esta barrera excepto sobrecargando su fuente de energía. Dichas fuentes se gradúan con relación al radio de la burbuja que pueden crear; para los propósitos del juego, esto se expresa en centímetros (12, 24, etc.). Por lo tanto, una burbuja puede tener varios kilómetros de radio y cubrir un área extensísima. Para producir una sobrecarga es preciso causar *herida/daño*. Por cada punto de *daño* causado, el radio del campo se reduce en 2D6 cms. durante el siguiente turno solamente. Un campo que se reduce a 0 o menos se destruye permanentemente. Un campo reducido en tamaño recupera automáticamente sus dimensiones iniciales al turno siguiente. Los campos de potencia tienen una *resistencia* de 10. Los generadores de campo de potencia son elementos *pesados*, ocupando 1 espacio de equipo por cada 6 cms. (o fracción) de radio del campo. El radio puede ser generado aleatoriamente como 2D6 cms. para unidades montadas en vehículo, y 8D6 cms. para unidades promedio (normalmente de emplazamiento fijo). Es posible crear campos mayores. Nivel técnico 7.

Contador Geiger. Un contador geiger es un aparato medidor que puede llevarse en una mano y que permite a un personaje detectar áreas con radiación dañina. El alcance del detector es de 36 cms. y puede medir el *nivel radiactivo* en cualquier punto dentro de su alcance. El usuario indica el lugar de donde desea hacer una lectura y el GM debe indicar cualquier punto de radiación presente. Nivel técnico 5.







Traje anti-radiación. Un traje anti-radiación es un traje completo totalmente estanco, que protege al portador contra todo daño producido por radiaciones. Es grande y amplio, pudiendo llevarse sobre armadura u otra vestimenta. Nivel técnico 5.

Traje estanco. Los trajes estancos son sencillamente trajes de soporte vital. Usualmente son finos y transparentes, y siempre incluyen respiradores. Dichos trajes aislan al portador de todos los gases y atmósferas dañinas. Un traje estanco es muy amplio, pudiendo llevarse sobre armaduras u otra ropa. Nivel técnico 5.

Estimulante. Un estimulante para todo uso es un producto químico que puede ser inyectable, ingerible o inhalable. Administrarlo lleva un turno entero y puede despertar a un individuo inconsciente. Puede usarse para contrarrestar los efectos de la telaraña anestésica o gas adormecedor, y puede anular la *confusión*. Una vez que haya tenido su efecto, el individuo puede ser adormecido, entelarañado o confundido de nuevo. Nivel técnico 5.

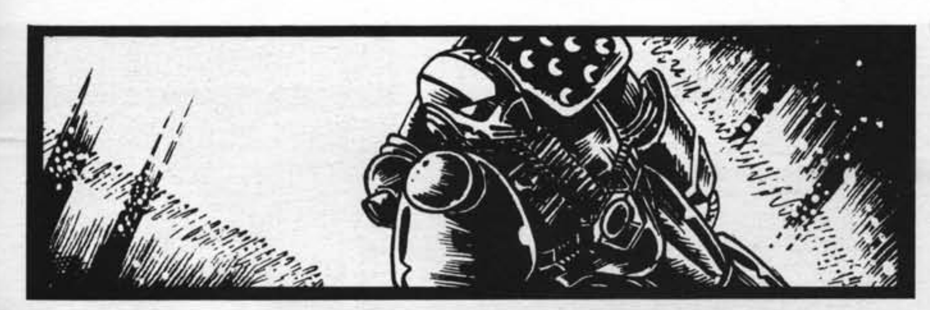
Antídoto anti-atontador. El antídoto anti-atontador protege al sistema nervioso contra los efectos del gas atontador. Lleva un turno entero administrarlo, pero es efectivo durante 24 horas, durante las cuales el personaje no puede ser dañado de nuevo por el gas atontador. Nivel técnico 5.

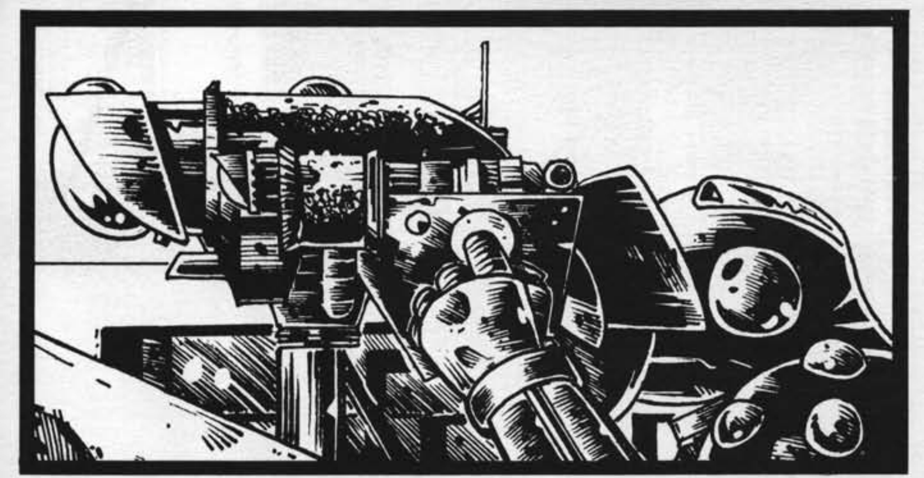
Sínte-piel. La sínte-piel es una piel sintética que se extiende por medio de un spray. Es impermeable y a prueba contra todos los gases. La sínte-piel puede ser empleada para aislar la piel natural de un personaje, cubriendo su boca, oídos, ojos, etc. y proporciona protección contra el vacío o armas de gas. La sínte-piel nutre al organismo con oxígeno durante 12 horas, después de las cuales el usuario se colapsará y morirá si no le retiran el material. Si el personaje trata de sobrevivir con sínte-piel más de 12 horas, debe de tomar algunas medidas para poder respirar. Filtros de conversión de oxígeno en dióxido de carbono pueden ser llevados internamente en la garganta, que permiten mantener a una criatura viva 12 horas más. El habla y el oido se consigue por medio de unos pequeños comunicadores insertados en una garganta y en la base del oido. Cuesta 10 turnos extender la sínte-piel, incluyendo las inserciones en garganta y oídos. Cuesta 1 turno eliminar la suficiente sustancia para evitar la sofocación y 5 turnos quitarla toda (para ello se necesita usar disolvente de sínte-piel).

Además de proteger el cuerpo contra la atmósfera, la capa de sínte-piel produce un aumento en la química corporal del portador que aumenta sus sentidos, acelera sus reacciones y vigoriza todas sus funciones físicas; este efecto se representa con un incremento de +1 en su *HC*, *F*, *R* e *I*. La sínte-piel también protege los ojos completamente contra todo daño causado por luces cegadoras. La sínte-piel puede ser de cualquier color o transparente (normalmente es negra). Nivel técnico 9.

Sustentador. Los sustentadores son pequeños generadores anti-gravedad, similares a los usados en vehículos levitadores, cohetes de vuelo, tableros de potencia, etc. Son muy pequeños, normalmente no más de 10 cms. de largo, y normalmente redondos y planos como un yo-yo. Un único sustentador aplicado a una pieza de equipo *pesado* reduce la penalización al movimiento de dicho equipo. Cada sustentador «aligera» la carga equivalente a una penalización de 1 cm. por lo que un objeto con una penalización normal de 4 cms. queda reducido a 3 cms. si lleva un sustentador o a nada si lleva cuatro. Una figura no puede moverse más que su capacidad normal de movimiento aunque lleve varios sustentadores. En teoría, con el uso de suficientes sutentadores se puede levantar cualquier peso. Cada sustentador anula el equivalente a 10 kgs. Cualquier objeto bajo suspensión flota libremente, pudiendo ser movido por tracción o empujón. Nivel técnico 5.

Apuntador. Un aparato apuntador permite realizar tiros más certeros, dando un +1 para impactar. Estos aparatos combinan varias miras ópticas electrónicas, junto con un sistema de guía en el caso de misiles. Los apuntadores son objetos *pesados* con una penalización al movimiento de 1 cm. Cuando van montados en vehículos, ocupan 1 espacio de equipo. Los apuntadores son de uso específico; así, un vehículo que monta un las-cañón y un cañón de plasma puede tener un apuntador para cada arma o para ambas, pero no son intercambiables. Puede usarse un único apuntador para dos o más unidades de una misma arma si estas van montadas para disparar al unísono. Nivel técnico 7.





Teleportador. Un teleportador es una pieza de equipo muy grande y debe de estar situado en una nave espacial o edificio. Se compone de una serie de controles centrales y una cámara de teleportación. Los objetos de más de dos veces la altura de un hombre no pueden ser teleportados nunca, y cualquier intentona de hacerlo solo consigue crear una malfunción. Los teleportadores transportan cargas desde nave a nave, de nave a planeta y viceversa. No pueden ser usados para mover objetos de una parte de un planeta a otra. Los haces de teleportación solo pueden penetrar una cantidad limitada de materia sólida (sobre 5 metros) y siempre viajan en líneas rectas. Esta es la razón por la cual no es posible el transporte dentro de un planeta (la curvatura del planeta es una masa bloqueante significativa).

Hasta 6 objetos o criaturas de tamaño humano pueden ser teleportados a la vez desde la cámara. Un teleportador difícilmente envía su carga con un 100% de precisión, aunque los sistemas de seguridad impiden la materialización dentro de otro objeto. El jugador debe de indicar el punto de destino sobre la mesa de juego y tira un D6, una puntuación de 2 o más indica que el lugar de aparición se ha desviado del indicado por 2D6 cms. en una dirección aleatoria. A la discrección del GM, muchos grupos pueden ser teleportados a la vez sobre la mesa de juego aleatoriamente (divide la mesa en segmentos según sea apropiado). Este es un método muy útil para realizar grandes invasiones, en las que los teleportadores no pueden ser sobrecargados con el trabajo de buscar localizaciones exactas.





Reteleportarse de nuevo en la cámara se hace similarmente. El teleportador debe estar conectado con una señal de regreso (un comunicador puede crearla). Todas las criaturas y objetos asociados a menos de 6 cms. de la fuente de la señal se teleportan a la vez. Para localizar correctamente a una señal, el emisor debe estar parado durante al menos 1 turno completo. Al final de dicho turno, se lanza un D6. Un resultado de 5 o 6 indica que el teleportador ha conectado correctamente, realizando la teleportación sin problemas. Un resultado de 2, 3 o 4 indica que no ha sucedido nada, el jugador puede intentarlo de nuevo el siguiente turno. Un resultado de 1 indica un problema: no hay teleportación y puede intentarse el siguiente turno, pero desde entonces la posibilidad de una teleportación exitosa se reduce a un resultado de 6. Además, si se obtiene otro 1 en una tirada subsiguiente, tiene lugar un accidente de teleportación. Lanza un D6.

1 El sujeto/s es/son reducido/s a sus átomos primarios, quedando su sustancia desparramada para siempre en el viento cósmico.

2 El sujeto/s es/son reducido/s a sus átomos primarios, siendo reconstituidos como una masa de carne retorcida y equipo. Al llegar, la masa protoplasmásmica expira más o menos inmediatamente.

3 Las criaturas vivas y el material permanecen separados, pero son retorcidos: los miembros son desfigurados y la piel desgarrada de forma que parecen parodias de caras y expresiones. Los individuos no mueren, pero todas sus características se reducen en 1 (hasta un mínimo de 1).

4 Las criaturas vivas quedan casi intactas, pero sufren daños extremos localizados en un único miembro determinado al azar precisando su amputación.

5 Las criaturas vivas quedan casi sin ser afectadas, pero su piel sufre de tal forma que su piel aparece roja como si hubiese sido quemada.

6 Una sola criatura se transforma en un saco de protoplasma, pero que no muere y cuyas características de *A*, *HC* y *HB* se reducen a 0. Sus poderes psiónicos quedan como los tuviere y el individuo sigue siendo consciente y sin cambios mentales. Sus sentidos permanecen (probablemente) de alguna forma, aunque alterados y dañados.

Si hay diversas criaturas, estas se combinan en un único organismo vivo con múltiples miembros, cabeza y otros órganos pero una única (levemente alterada) personalidad. Combina las características de todas las criaturas originales, tomando el valor más elevado en cada caso. La nueva criatura tendrá siempre al menos 1 miembro manipulativo en uso por cada criatura.

El alcance máximo de un teleportador es de 10.000 kms. (¡una mesa de 1.000.000 de cms.!). La teleportación es el método habitual de desplazar combatientes en la superficie de un planeta rápidamente y con poco riesgo. Nivel técnico (uso de la consola) 8.

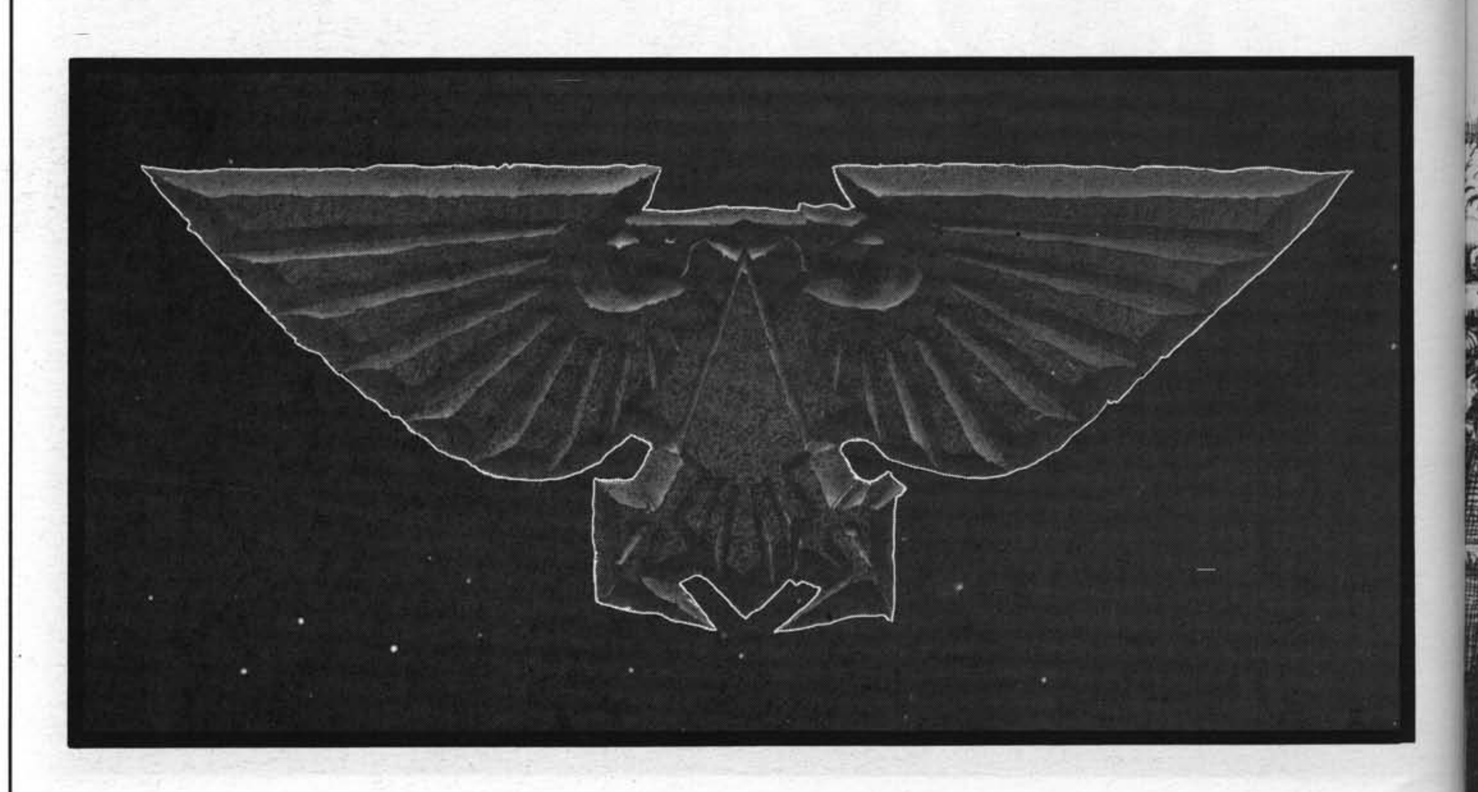
Nota: Todos los teleportadores están construidos de tal forma que si teleportan un arma o criatura dañina, este llegue a la cámara de forma inofensiva (bien sea eliminado por un láser controlado por auto-puntería o dejadas inconscientes por un dardo emponzañado). Las granadas y otros explosivos (excepto las granadas torbellino) son suprimidas por un campo de potencia automático, de forma que no dañen al teleportador (aunque sí afectan a las criaturas con las que se está teleportando).

Teleportador de regreso. Un teleportador de regreso es, en realidad, un transmisor-guía que permanece en contacto con su teleportador, emitiendo una señal fuerte y constante. El usuario puede activar el teleportador usando este transmisor. El mismo debe permanecer quieto al menos 1 turno, como es usual, pero la teleportación siempre tiene lugar sin problemas, no necesitándose tiradas de dado. El usuario puede elegir teleportar el radio de 6 cms. habitual (como en una teleportación normal) o únicamente a él y su equipo. Nivel técnico 7.

Zarcillos sensores. Los zarcillos sensores son un implante especial, similar a un implante biónico, pero que funciona de una manera radicalmente distinta a los sentidos humanos normales. Cada sensor está formado por un tronco metálico de medio metro de largo, 6 cms. de grosor y terminado en un bulbo de metal. Estos sensores son implantes permanentes, y se suelen colocar en grupos de 6 o más alrededor de la cabeza de la criatura. Todos los sentidos normales de la misma están destruidos, pero los zarcillos sensores le permiten tener conocimiento de cualquiera situado a menos de 24 cms. de sí, independientemente de lo ocultos o tapados por objetos solidos que puedan estar, y de cualquiera a menos de 120 cms. si están a la vista. Un psíko, o fuerza psíquica, puede ser detectado por el tacto. Los ruidos pueden ser percibidos si son emitidos a menos de 24 cms. Nivel técnico 3.

Telaraña anestésica. El material de telaraña usado por las armas entelarañadoras puede incorporar una sustancia anestésica que deje inconsciente a un blanco al enredarse. Esta sustancia es absorbida por la piel, por lo que no tiene efecto si el blanco lleva un traje estanco, sínte-piel o armadura aislante. El anestésico puede ser contrarrestado con un estimulante general. Nivel técnico 7.

Disolvente de telarañas. El material del que están hechas las telarañas solo puede ser disuelto con disolvente especial. Viene en sprays y se extiende sobre la telaraña, aflojándola y volviéndola líquida. Un solo bote contiene bastante disolvente como para liberar a 10 individuos. Nivel técnico 7.





LA EDAD DEL IMPERIO

LIBRO 3

Esta sección introduce a los jugadores en la **Edad del Imperio** (el trasfondo del universo de **Warhammer 40.000**). Aunque nuestras reglas pueden usarse para representar cualquier universo tomado de un libro o película, las descripciones que vienen a continuación han evolucionado con el juego mismo. El lugar es nuestra propia galaxia, una galaxia casi totalmente poblada y dominada por la humanidad, aunque se trata de humanos con actitudes y anhelos muy diferentes de los nuestros. Además de las masas incontables de la humanidad, hay razas alienígenas inteligentes. Muchas de ellas son relativamente tímidas, fácilmente dominables y dignas tan solo de una breve mención en las páginas siguientes. Otras razas son tan ambiciosas y despiadadas como la propia humanidad, siendo además sus más crueles enemigos. Todas estas razas viven en nuestra galaxia. No se conoce virtualmente nada de razas extra-galácticas, puesto que las distancias entre las galaxias son tan vastas que todavía son infranqueables, excepto para un somero examen.

Todo el material de trasfondo incluido en esta sección del libro ha ido evolucionando con las partidas y campañas jugadas por el autor durante años. En todo este tiempo, muchas de las razas, sus mundos, civilizaciones y costumbres han sido desarrolladas en gran detalle. Obviamente, lo más trabajado es la humanidad y la vasta extensión de espacio controlado por los humanos conocido como **El Imperio**. Gran parte de esta información se incluye aquí, mientras que el resto se irá publicando posteriormente. Todo esta información es para que tú (como GM o jugador) la emplees como desees. No hay nada que impida que emplees o modifiques este material. En algunos casos te será necesario, porque (incluso dentro de un cuerpo político unitario como el Imperio) cada planeta tiene su propia flora, fauna y civilización. Dentro de estas líneas generales, puedes diseñar tus propios mundos, poniendo el sello de tu imaginación al juego.

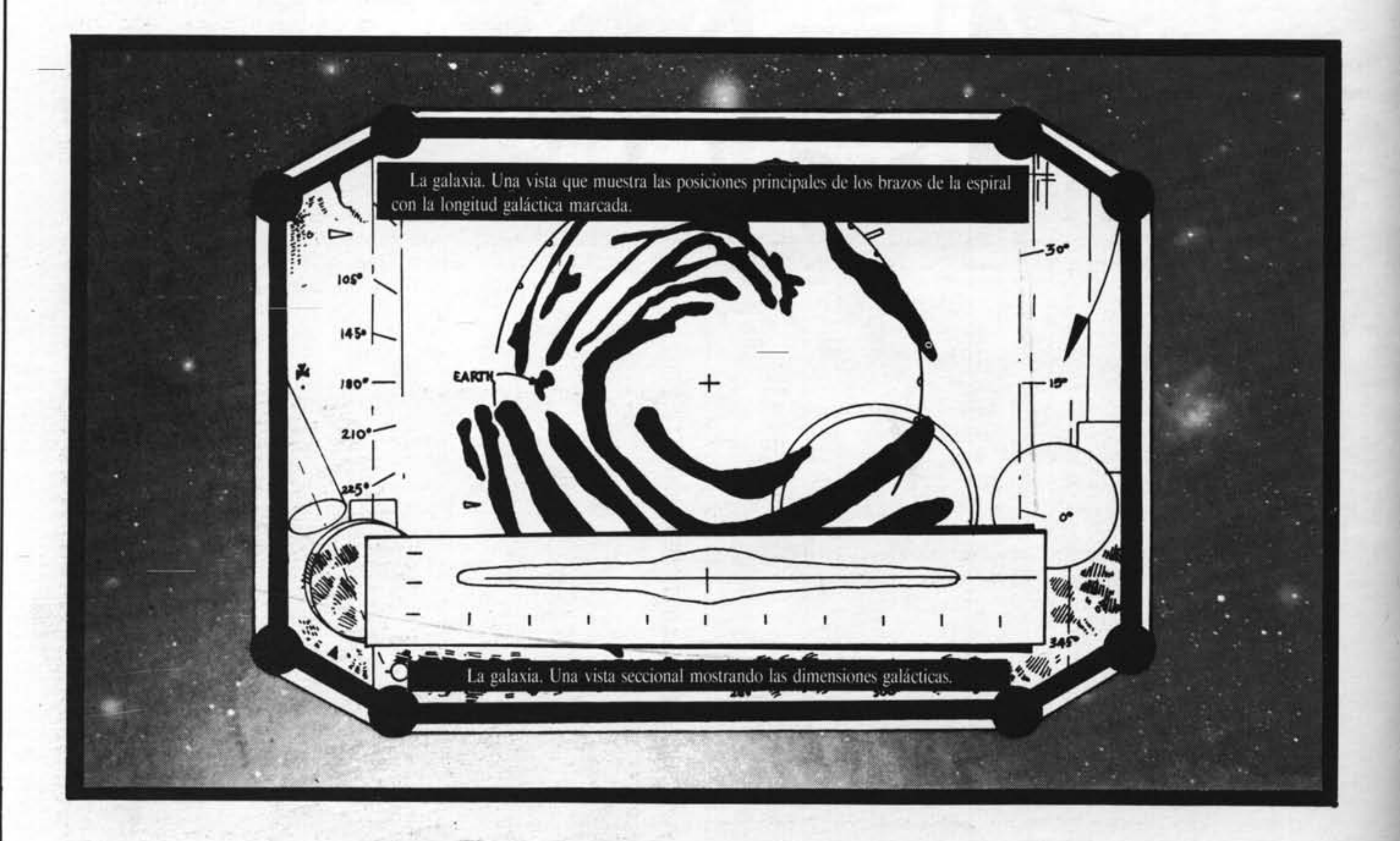
• LA GALAXIA

La galaxia contiene sobre cuatrocientos mil millones de estrellas de diversos tipos. De ellas, se supone que tan solo una fracción tiene sistemas planetarios habitables, y solo una pequeña parte de los mismos han sido investigados. La mayoría están situados en los brazos de la espiral, a treinta o cuarenta mil años luz del centro de la galaxia.

El tamaño exacto de la galaxia indica que, pese al uso de **motores hiper-espaciales** más rápidos que la luz, la mayor parte de la misma permanece desconocida. Incluso el Imperio humano, con mucho el más grande y más ampliamente distribuido de los imperios estelares, comprende solamente una minúscula fracción de las estrellas de la galaxia. Constantemente se descubren e investigan nuevos mundos, junto con sus civilizaciones, criaturas y recursos. Incluso así, no hay posibilidad que tanto humanos como alienígenas agoten el potencial de la galaxia en ofrecer nuevos mundos para ser habitados y explotados.

• EL HIPER-ESPACIO

El hiper-espacio es el medio a través del cual las naves más rápidas que la luz viajan entre las estrellas. Es, en cierto sentido, una realidad alternativa o dimensión paralela en la que las leyes del tiempo y el espacio difieren de las de nuestro universo. El movimiento dentro del hiper-espacio tiene una relación distinta a la distancia viajada en el espacio normal, puesto que dicha relación puede ser manipulada para hacer posible el viaje más rápido que la luz. No es realmente cierto que las distancias en el hiper-espacio se «encogen» en comparación a aquellas en el espacio real. Una analogía más acertada seria la de considerar al hiper-espacio como un fluido denso sujeto a constantes movimientos, corrientes, resacas, etc. Naturalmente, esto no es perceptible cuando se está en el hiper-espacio mismo, puesto que la fluidez es solo relativa a nuestra propia realidad. Una nave espacial puede explotar este fenómeno entrando en el hiper-espacio, dejándose llevar por su fluidez natural y reentrando en el espacio normal a cierta distancia del punto de entrada. Una metáfora muy empleada para explicar como funciona el desplazamiento hiper-espacial es la de un arroyo rápido. El arroyo representa al hiper-espacio, moviéndose a toda velocidad entre sus bancos inmóviles, que representan al espacio real. Una hoja arrojada en el agua corriente arriba se desplazaría flotando sobre la superficie del agua. La hoja no se mueve incorporada al agua, sino que es simplemente llevada por ella hasta que se salga en algún punto corriente abajo. Esta es una metáfora útil, aunque debe recordarse que el hiper-espacio es mucho más complejo en su movimiento que el arroyo lineal, puesto que puede moverse en toda suerte de direcciones enrevesadas y retorcidas. Las naves espaciales son capaces de hacer movimientos correctores dentro del hiper-espacio y puede entrar o salir del mismo en un momento determinado. Incluso así, el viaje hiper-espacial no es nunca totalmente predecible, tanto en su duración como en su destino eventual.



La galaxia. Una vista que muestra las posiciones principales de los brazos de la espiral con la longitud galáctica marcada.

La galaxia. Una vista seccional mostrando las dimensiones galácticas.

El hiper-espacio tiene una relación íntima con los fenómenos psíquicos. Hay una escuela de pensamiento que cree que los poderes psíquicos son en realidad una habilidad de extraer energía del hiper-espacio. Según esta teoría, un psíko tiene un lazo mental o espiritual con un punto o puntos del hiper-espacio. Si esto fuese cierto, explicaría como muchas criaturas psíquicamente atentas son capaces de guiarse para volver por medio de vibraciones psíquicas, o incluso atravesar el hiper-espacio por si mismas en algunos casos. Ciertamente, la relación entre los dos tipos de espacio es compleja y no está aun totalmente comprendida.

• MOTORES HIPER-ESPACIALES

Un motor hiper-espacial es una máquina que permite a una nave espacial entrar y salir del hiper-espacio. Los motores hiper-espaciales incorporan sus propias unidades de navegación, capaces de mirar brevemente dentro del hiper-espacio para poder observar sus movimientos actuales. Con estos movimientos se puede calcular una ruta, que maniobras correctoras habrá que hacer y en que momento volver al espacio real. La distancia viajada de esta manera se llama un **salto**, y un salto puede ser de 1 a 4 años-luz dependiendo de las condiciones que prevalecen en el hiper-espacio. Dicho viaje dura normalmente entre 1 y 6 días de tiempo en el espacio real, pero los viajeros de la nave espacial lo perciben contraído entre 1 y 4 horas. Una nave espacial arrojada en el hiper-espacio al azar puede viajar entre 1 y 4 años-luz por horas de tiempo percibido / 36 horas de tiempo real. Mientras está en el hiper-espacio, una nave permanece aislada del espacio real. Sin embargo, los psíquicos son capaces de mantener o establecer contacto telepático si son bastante fuertes ... si son *astrópatas* humanos, por ejemplo.

Es peligroso para las naves espaciales abandonar el hiper- espacio cerca de una estrella. La masa que posee un cuerpo estelar es similar en ambos espacios, y actúa como una fuerza atrayente irresistible para los cuerpos cercanos a ella; por tanto es casi imposible reentrar o abandonar el espacio normal dentro de un sistema solar sin ser atraídos al interior del sol. Incluso con el cuidado más extremo, a veces suceden accidentes, siendo este uno de los peligros constantes del viaje hiper-espacial. La práctica usual es intentar salir del hiper-espacio bien lejos de un sistema solar y completar el viaje usando motores convencionales.

• PUERTAS HIPER-ESPACIALES

Una puerta hiper-espacial es un punto del espacio real que está enlazado con otro punto del espacio real por medio de un tunel a través del hiper-espacio. De algún modo el tunel anula las perturbaciones normales del hiper-espacio, permitiendo realizar un viaje en un tiempo fijado con total seguridad. La existencia de puertas hiper-espaciales representa otro misterio: ¿se trata de algo natural o artificial?. Algunas puertas han sido obviamente mejoradas artificialmente, puesto que sus entradas están indicadas por construcciones mecánicas cuya finalidad exacta solo puede ser supuesta. Otras son meros agujeros negros en el espacio.

Las puertas hiper-espaciales tienen diferentes tamaños. Pueden encontrarse en las profundidades del espacio, en los límites de los sistemas solares, dentro de los mismos e incluso dentro de planetas. Las más grandes lo son lo bastante como para permitir el paso de naves espaciales y suelen estar en los bordes de un sistema solar, o entre sus planetas exteriores. Otras puertas solo son capaces de permitir el paso de pequeños vehículos e incluso criaturas de tamaño humano tan solo. Estas suelen encontrarse normalmente en la superficie del planeta y dirigen directamente a otras puertas en la superficie de otros planetas. Si todas las puertas son raras, las del tipo pequeño lo son más todavía. Las puertas planetarias pueden estar ocultadas, o responder solo a señales eléctricas, psíquicas o de otro tipo, lo que indica una cierta intención de secretismo entre sus fabricantes.

Todas las razas que viajan por el espacio están capacitadas para usar estas puertas cuando las encuentran, aunque descubrir a donde llevan puede ser muy azaroso. Muchas puertas pueden ser defectuosas, y arrojar a un navío aleatoriamente al hiper-espacio. Otras pueden llevar a lugares que una vez fueron estrellas o planetas, pero que ahora no son más que espacio vacío. También puede considerarse la posibilidad de emerger en un distante y hostil imperio alienígena. También puede ser que las naves desaparecidas dentro del hiper-espacio sean transportadas más allá de la galaxia. Las puertas hiper-espaciales tienen la desventaja de ser rutas fijas, que solo permiten un viaje prefijado. Además, son lentas, tardándose 2D4 horas de tiempo percibido y 2D6 días de tiempo real en viajar distancias de hasta 4 años luz. La mayoría de las puertas hiperespaciales suelen estar a unos 20-30 años luz de distancia.

• PORTALES HIPER-ESPACIALES

El termino «Portal Hiper-espacial» se ha acuñado para diferenciar a estas «conexiones» entre hiper-espacio/espacio real de las puertas hiper-espaciales. Un portal hiper-espacial es simplemente una entrada al, y una salida del, hiper-espacio. No se trata de un túnel, y una nave espacial que entra en un portal está sujeta a todas las variables del hiper-espacio. Con cuidadosas maniobras es posible reentrar en el espacio normal usando el mismo portal desde el otro lado. De nuevo, la verdadera naturaleza de los portales no ha sido entendida, ¿se trata de meros accidentes, fenómenos naturales o tienen un propósito secreto?. Algunos alienígenas usan los portales para viajar entre el hiper-espacio y el espacio real, especialmente las criaturas conocidas como *Esclavizadores*, que viven en el hiper-espacio. Al igual que las puertas hiper-espaciales, hay portales de todos los tamaños en muchos lugares y pueden estar en la superficie del planeta. Algunos tienen una constitución física definida, mientras que otros son invisibles o un mero agujero en el suelo.

Los portales también tienen su utilidad; por ejemplo, hay muchos casos de naves con sus motores hiper-espaciales dañados, que quedan atrapados en el hiper-espacio sentenciadas para su destrucción, que de repente localizan un portal que les permite regresar al espacio real.

• CRIATURAS HIPER-ESPACIALES

Ya hemos mencionado que hay criaturas (como los Esclavizadores) que viven en el hiper-espacio, teniendo su habitat natural dentro del mismo. Algunas criaturas parecen estar a gusto en cualquier tipo de espacio, o que tienen habilidades limitadas para atravesar de uno a otros. El nexo de unión entre ambos tipos de realidad parece ser la psíquis, puesto que las criaturas del hiper-espacio están muy relacionadas con los poderes psíquicos. Muchas de ellas se nutren de energía psíquica, o de la energía natural de las criaturas vivas, o se les abre el apetito por emisores de dicha energía. Todas estas criaturas son una amenaza para las razas de la galaxia, pero especialmente para los humanos. Los humanos no son una raza psíquicamente desarrollada, mientras que los Slann y los Eldar suele tener más poderes psíquicos. Sin embargo, la humanidad está realizando un serio cambio evolutivo para ser una raza psíquicamente más capaz, por lo que la incidencia de estos poderes se está haciendo más común. Hasta la fecha, a los humanos les falta la habilidad de controlar acertadamente sus poderes, especialmente cuando se desarrollan ya en la edad adulta. Esto causa disturbios psíquicos profundos y localizados, mucho mayores que ninguno asociado con los causados por un psíko humano totalmente maduro o algún psíquico alienígena. Estos disturbios atraen a criaturas hiper-espaciales psíquicamente entonadas al igual que las polillas son atraídas por una candela, con la excepción que esas polillas son mortíferos carnívoros, devoradores de almas y altamente peligrosos. Usando el lazo psíquico establecido por el psíko, muchos alienígenas son capaces de abrir puertas hiper-espaciales temporales y penetrar por ellas en el universo real. Otros son atraídos contra su voluntad, pero no dejaran de causar problemas una vez que estén en el espacio real.



• TORMENTAS HIPER-ESPACIALES

El espacio es un medio extremadamente volátil, y puede ser altamente peligroso para una nave dentro de él. Ocasionalmente, los movimientos normales del hiper-espacio pueden amplificarse en tormentas rugientes de ferocidad destructiva y salvaje. Dichas tormentas pueden durar solo unos pocos instantes o varios años. Como poco, una tormenta hiper-espacial puede sacar de rumbo a una nave o retrasarla; en el peor de los casos puede hacer imposible el viaje hiper-espacial en alguna parte de la galaxia. Las tormentas están constantemente comenzando y acabando, y en cualquier momento al menos el 10% de los sistemas solares de la galaxia son inaccesibles por culpa de las tormentas. La mitad de estos sistemas están aislados por menos de un año, pero muchos otros lo están por muchos años o incluso siglos. Incluso hay sistemas que han estado siempre aislados, y no hay signo de que esto vaya a cambiar.

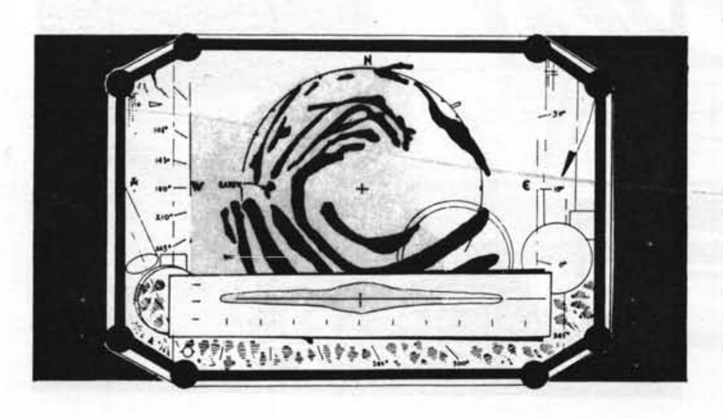
• EL NAVEGANTE HUMANO

Al contrario que los imperios densamente concentrados de otras razas, el Imperio se extiende a través de toda la galaxia, sus mundos están a veces a cientos si no a miles de años luz de distancia. En condiciones normales sería imposible mantener como una simple entidad política a un área tan vasta de espacio. Lo que hace posible todo esto es la existencia de los navegantes humanos. Los navegantes son sub-especies de la humanidad, algunas de las cuales se asemejan tanto a los humanos que son indistinguibles de estos, y otros son tan físicamente alienígenas que la relación es difícilmente aparente. Todos los navegantes son capaces de entrar en un estado de sueño similar al trance, en el cual son capaces de guiar a una nave a través del hiper-espacio.

Bajo la intuitiva guía del navegante, una nave es capaz de viajar distancias de decenas de miles de años luz en un solo salto. El tiempo de viaje percibido es de 1-4 días por miles de años luz, equivalentes a 1-6 meses de tiempo. Incluso así, un viaje de un límite de la galaxia al otro puede llevar entre 85 y 510 meses de tiempo real. Por dichas razones, los mundos quedan auto-gobernados incluso dentro del Imperio.

• EL ASTRONOMICON

Para poder guiar una nave espacial a través del hiper-espacio, los navegantes necesitan una señal con la que guiarse, una especie de punto de referencia en el espacio real que pueda ser percibido desde el hiper-espacio. Como solo una señal psíquica penetra a la vez al espacio real y al hiper-espacio, dicha señal debe ser psíquica. Algunos psíquicos son capaces de emitir una señal de este tipo de corto alcance (unos 10 años luz), pero la señal principal se centra en la Tierra y se la llama el Astronomicon. Detalles más amplios sobre el Astronomicon y los psíkos que lo mantienen (los Adeptus Astronomica) se discuten más adelante. Por el momento, solo es importante saber que el Astronomicon permite a los navegantes utilizar sus poderes. El alcance del Astronomicon es superior a 10 años luz, aunque no es infinito. La actividad de las tormentas hiper-espaciales también puede afectar al alcance total, pero sobre cincuenta mil años luz es la distancia normal. Puesto que la galaxia tiene un diámetro de sobre ochenta y cinco mil años luz, y la tierra está situada aproximadamente a treinta mil años luz del centro, en el oeste galáctico, el Astronomicon no cubre totalmente el brazo oriental de la galaxia. El Astronomicon marca los limites efectivos del espacio humano: los grupos humanos situados más allá son raros, aislados y suman un número desconocido.

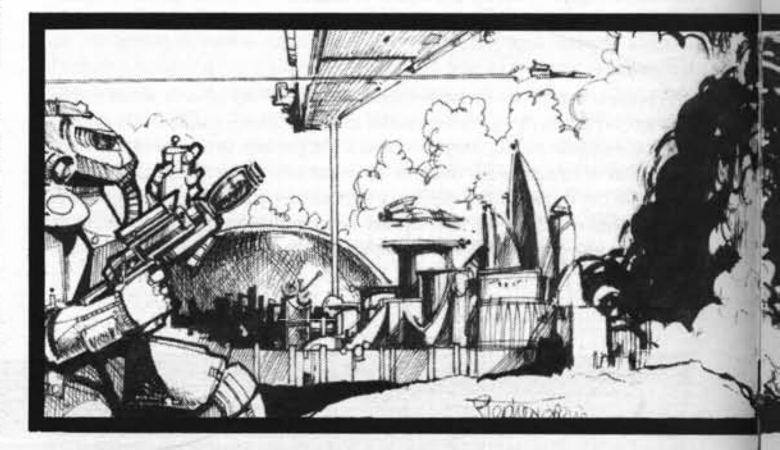


• LA HUMANIDAD Y EL IMPERIO

El propósito de esta sección es introducir al lector en la historia general y organización del Imperio. En toda la galaxia, el Imperio es la entidad política más poderosa e influyente. Incluso las más prolíficas de las razas alienígenas no pueden compararse en números totales con la masa de la humanidad. Ninguna raza alienígena por si sola dispone de una fracción del poder disponible a la humanidad. Cada una de las organizaciones, fracciones y sub-razas mencionadas aquí se describen con más detalle después.

• EL IMPERIO

Hace diez mil años el **Gran Emperador de la Humanidad** ascendió al Trono Dorado de la Tierra. De las guerras que desencadenó para llegar allí, de los incontables mundos en los que se luchó, no hay memoria. Solo el Emperador recuerda (si incluso una criatura tan extraña y antigua puede rememorar aquellos tiempos tan distantes).



La ascensión del Emperador supuso el fin de una larga época en la historia humana, una edad tipificada por la guerra entre humanos y un declive gradual del conocimiento acumulado durante milenios. Esta fue la **Edad de la Contienda**. El punto máximo del logro tecnológico ocurrió miles de años antes, en la entonces vieja época denominada ahora como la **Edad Oscura de la Tecnología**. A través de la Edad Oscura de la Tecnología y la Edad de la Contienda, la humanidad llega hasta el tiempo presente: el **Imperio**.

En muchos aspectos este es un tiempo de superstición, en el cual una tecnología grande e insondable ha sido esclavizada a las fuerzas del misticismo y la locura. Para los humanos de estos tiempo, sean campesinos en los campos o guerreros entre las estrellas, el pensamiento científico representa una horrenda perversidad, una corrupción del honor y la virtud religiosa. Incluso para aquellos pocos humanos que tienen que ver con la materia de la tecnología, la ciencia y la magia se han hecho inseparables; el motor hiper-espacial debe tener runas en su costado, el rifle láser requiere la bendición de los Dioses de la Batalla.

Este es un universo en el cual los Dioses, el misticismo y la magia son reales. Es un tiempo de gran cambio dentro de la propia humanidad, una época en la que más y más humanos desarrollan poderes y una visión superior a la de sus ancestros. Los humanos que desarrollan estas habilidades se conocen como psíquicos o psíkos, pudiendo tener otros nombres menos lisonjeros (el más común es el de brujo), los psíkos son hombres y mujeres que tienen la habilidad de trascender las leyes normales del espacio, poniéndose en contacto con las grandes fuerzas universales que están más allá del entendimiento de su especie. Sus «regalos» desafían toda explicación: telepatía, telequinésis, ilusión y muchos otros. Muchos humanos ordinarios atribuyen estos poderes a un origen divino. Algunos psíkos pretenden que estos poderes les permitan utilizar fuerzas que están bajo el control de entidades que existen fuera del universo real, más allá del tiempo y el espacio. Otros buscan una explicación racional para este fenómeno, pero esta no es una época racional, estos son pocos y su voz es muy débil.

• LA JERARQUIA IMPERIAL

El Emperador de la Humanidad, Señor del Imperio, lleva sentado en el Trono Dorado de la Tierra durante diez milenios. Su cuerpo se mantiene vivo gracias a la antigua tecnología y al esfuerzo conjunto de la voluntad, puesto que el Emperador es el psíko más grande de todos, una fuente repositora casi sin fin de energía psíquica. No es un hombre ordinario ... en muchos aspectos es un dios, y como tal es adorado por incontables billones. Finalmente, el Emperador tiene poderes absolutos dentro del Imperio. Sin embargo, el Imperio es tan inmenso y la labor de dirigir el destino de la Humanidad tan ingente, que el trabajo de supervisarlo diariamente esta tan por debajo del Emperador como el destino de un único planeta o un mero puñado de billones de personas. Por esta razón los deseos del Emperador se ejecutan a través de dos organizaciones colosales: Los Adeptus Terra (también conocidos como el Clero) y la Inquisición.

Los Adeptus Terra, conocidos habitualmente como el Clero, son millones de devotos servidores imperiales, seguidores cuasi-religiosos del Emperador cuyo deber es interpretar y realizar los deseos imperiales. Es el Clero quien controla realmente el entramado del Imperio. Esta enorme organización se sub-divide en incontables departamentos burocráticos, los más importantes de los cuales son los Adeptus Custodes, los Adeptus Mecanicus, los Adeptus Arbites, los Adeptus Astronómica, los Adeptus Astra Telepática y el Administratum.

Los Adeptus Custodes son la guardia personal del Emperador. Los miembros de la misma tiene el privilegio de servir a las ordenes directas del Emperador, atendiendo sus necesidades, recibiendo y tomando registro de sus directivas. Estos hombres nunca abandonan la Tierra y muy raramente dejan el Palacio Imperial: una negra colmena sin fin de tecnología prohibida y pasadizos subterráneos que descienden hasta las mismas entrañas del planeta.



Los Adeptus Mecanicus son también conocidos como los Tecnosacerdotes. Son los guardianes de toda la antigua y arcana tecnología, los últimos remanentes de lo que (en una época más primitiva) era llamado ciencia. Su principal obligación es atender y mantener la maquinaria que sustenta la vida del Emperador.

Los Adeptus Arbites son llamados popularmente los Jueces. Los Jueces son una mezcla entre guerreros de élite y cuerpo de justicia, con poderes por encima de todos los gobiernos planetarios y las fuerzas locales de policía. Los Jueces son las tropas del Clero, los soldados y policías de los Adeptus Terra.

Los Adeptus Astronomica son los miembros del clero directamente responsable de mantener la señal-baliza psíquica usada por los navegantes a través del Imperio: el Astronomicon. El proceso de transmitir energía mental constantemente los destruye, pero siempre hay más para ocupar su lugar.

Los Adeptus Astra Telepática son denominados normalmente Astrópatas. Son sirvientes psíquicos del Emperador, psíkos que han realizado el ritual de unión con el Emperador, proceso a través del cual parte de la fuerza del pensamiento del Emperador pasa a su servidor, con lo que este está protegido de enemigos con capacidades psíquicas malignas. Algunos Astrópatas, muy pocos, son juzgados lo bastante fuertes como para servir al Emperador sin el ritual de unión de almas (estos son los afortunados, puesto que el ritual es agotador y termina con la ceguera del servidor).

El Administratum representa el grueso de la administración y los incontables miembros sin rostro y sin cargo específico del clero. Administran el Imperio en cada nivel, desde formar flotas de guerra al cobro de impuestos. El conjunto de la organización clerical es a veces llamado el Administratum.

La Inquisición es la única organización de todo el Imperio que esta fuera de la jurisdicción de los Adeptus Terra. El Maestre de la Inquisición es una persona muy importante, tanto que incluso le está permitido el acceso automático ante el Emperador (el único individuo con excepción de los miembros de alto rango de los Adeptus Mecanicus, los Adeptus Custodes y, obviamente, el Maestre de los Adeptus Terra mismo). La Inquisición solo debe responder al Emperador, puesto que sus obligaciones precisan de lealtad absoluta y dedicación plena. Al igual que el clero, los miembros de la Inquisición se dividen en varias categorías, con areas definidas de responsabilidad, pero el Inquisidor ordinario en un agente libre en comparación a los clérigos escribas «encadenados» a sus mesas o a sus registros y archivos. Los Inquisidores son hombres temidos. Su papel es el de investigar, descubrir las disidencias y la ineficacia, descubrir alienígenas hostiles y proteger a la humanidad de los mil peligros que amenazan con destruirla. La amenaza principal para la humanidad viene desde dentro de sus propias filas, por la continua aparición de mutantes y psíkos. Dejados sin control, los psíkos libres representan una amenaza real y mortífera; puesto que son vulnerables a las atenciones de muchos alienígenas extraños y hostiles (criaturas que pueden utilizar la mente de un psíko sin entrenamiento para sus propios propósitos). La Inquisición trabaja mano a mano con el Clero, descubriendo el peligro de forma que todo el poder de los Adeptus Terra pueda volverse contra él.

La Administración planetaria descansa en las manos de gobernadores llamados Comandantes Imperiales (un titulo que corresponde aproximadamente con nuestro «Señor» o «Soberano»). El Comandante es nombrado por el Administratum para supervisar un planeta o, más raramente, un continente o un proyecto especial de alguna especie. El cargo puede ser, a veces, hereditario, asociado a un titulo antiguo (Duque de Calaco, barón de Ymgarl, Señor del Mundo de Lambs, etc.). Aunque enlazado al clero, el Comandante es, en esencia, un gobernador independiente y, mientras los impuestos sean cobrados, sus cuotas de producción cubiertas y el planeta este en orden, él es libre de hacer las cosas de la forma que le parezca. Los Comandantes pueden reclutar y mantener sus propios ejércitos y flotas inter-planetarias, y a muchos les está permitido incluso el acceso a naves espaciales interestelares.

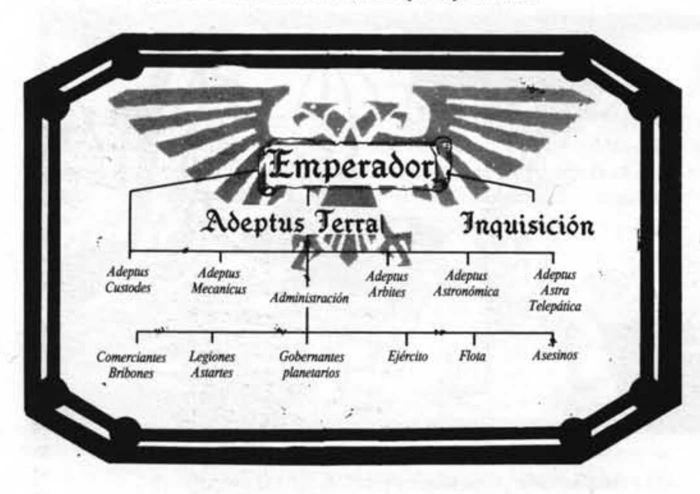
Las Legiones Astartes son conocidas siempre como los Marines del Espacio, comprendiendo 1000 unidades combatientes independientes denominadas Capítulos, cada uno de los cuales engloba a unos 1000 hombres. Cada Capítulo tiene su propio Comandante, uno de entre todos estos lleva el título de Maestre de Marines. Cada Comandante está sujeto a las ordenes de altos jerarcas del Clero (pero solo en sentido general, no militar). Así, si un Comandante recibe orden de destruir un blanco, el medio a ser empleado se deja a discreción del mismo (¡su único deber es hacerlo con éxito!). Los Marines del Espacio representan la fuerza de choque principal del Imperio, guerreros listos para viajar a cualquier sitio en cualquier momento. Entre hombres y alienígenas son popularmente llamados los ángeles de la Muerte.

El Ejército Imperial constituye una reserva de tropas de guarnición cuya élite, llamada **Guardia Imperial**, puede ser empleada en los conflictos importantes cuando sea necesario, pero que es esencialmente un cuerpo de defensa inmóvil. A veces, a unidades de la Guardia les es ordenado por Comandantes Imperiales el proteger importantes instalaciones. Aunque con su propio sistema de organización, los Comandantes de la Guardia y del Ejército son responsables ante los Adeptus Terra.

La Flota Imperial. Prácticamente todo el viaje inter-estelar es administrado a través del Clero, quien autoriza los viajes rutinarios y dirige las naves según su criterio. Hay unas pocas naves independientes capaces de realizar viajes interestelares, pero son muy raras. La flota también tiene actividades rutinarias que realizar, como patrullar entre los mundos fronterizos y explorar en busca de intrusiones alienígenas. En conjunto, la flota suma varios miles de naves, y el Imperio tiene una capacidad considerable de construir y manejar naves espaciales.

Los Comerciantes Bribones realizan un papel vital para el Imperio como exploradores «free-lance», conquistadores (en español en el original, N. del T.) y mercaderes. Un Comerciante Bribón es un servidor imperial muy considerado, puesto que se le proporciona una nave, una tripulación, un contingente de marines y carta blanca para vagabundear por los mundos más allá del Imperio.

Otras Organizaciones. El Clero también controla (directa o indirectamente) un cierto número de unidades permanentes y comisiones temporales. Estas últimas habitualmente incluyen la creación de grupos para realizar misiones políticas. Muchas organizaciones son secretivas o secretas, como los Asesinos, cuyos deberes son los de eliminar a los enemigos del Imperio incluyendo a sirvientes descarriados o que hayan fallado.



• LOS MUNDOS DEL IMPERIO

Hay más de un millón de mundos en el Imperio, todos los cuales están habitados por humanos o criaturas que descienden de los humanos, como los *hombres-bestia* y los *squats*. La administración imperial puede elegir entre considerar a estas mutaciones como humanos o no. En cualquier caso, todos ellos son ciudadanos del Imperio (aunque la ciudadanía no confiere derechos, solo deberes).

Los mundos del Imperio están extendidos por toda la galaxia, no limitándose a un área específica de territorio. Las distancias son muy grandes, y muchos mundos humanos pueden ser inaccesibles, o lo han sido en el pasado, debido a tormentas hiperespaciales o apatía gubernamental. Por todas estas razones el Imperio incluye una gran variedad de niveles culturales y tecnológicos. Los gobernantes planetarios y otros Comandantes Imperiales siempre se rodean de tecnología de alto nivel, pero los mundos que ellos dirigen pueden estar habitados por salvajes primitivos, o repletos de mutantes y criaturas nativas. Los mundos del Imperio pueden clasificarse en las siguientes categorías generales:

Mundos agrícolas. Son poco más que planetas-granja en los que la mayor parte de la superficie se dedica a la producción de comida para otros mundos menos fértiles. Por ello, tienden a estar poco poblados. El Comandante Imperial de uno de estos planetas tiene la responsabilidad añadida de proteger sus cuotas y cumplir sus cupos. La rivalidad entre comandantes a veces degenera en razzias intentando destruir o robar grano o animales, culpando luego a piratas o bandidos. Dichas rivalidades no preocupan a los Adeptus Terra, cuya única preocupación es que se entreguen los cupos y el conflicto no aumente de tamaño.

Mundos civilizados. Son, con mucho, el tipo de asentamiento más común dentro del Imperio. La gente habita en centros urbanos, suministrándose de los recursos y agricultura del planeta. Estos mundos son autosuficientes y tienen una población razonable, aunque no excesiva. La base social y tecnológica varía de mundo a mundo, aunque es posible que puedan alcanzar la tecnología más desarrollada. Aunque estos mundos están civilizados (por el hecho de que sus habitantes viven en ciudades), sus habitantes humanos están encadenados por la superstición, el misticismo y el barbarismo tanto como cualquier otro en el Imperio. En las ciudades, los sofisticados urbanícolas rezan a los mismos dioses y realizan los mismos rituales que los toscos campesinos en sus aislados villorrios. Para el guerrero urbano y el bárbaro tecnológico, el racionalismo y la ciencia son tan horrendos como lo son para el granjero rural vestido con pieles.

Mundos de la muerte. Son planetas en los que la flora y fauna nativa ha evolucionado en formas peligrosas y agresivas por naturaleza. Estos ecosistemas están cuidadosamente nivelados entre la destrucción continua y la reproducción casi instantánea. Los humanos pueden (¡y a veces lo hacen!) vivir en estos mundos, pero es una lucha sin final. En muchos mundos de la muerte parece que la entera biomasa del planeta estuviese motivada conscientemente contra la colonización humana, concentrando sus fuerzas para destruir a los intrusos. Los mundos de la muerte no suelen ser habitados excepto que haya una buena razón para ello (como una gran riqueza mineral).

Planetas salvajes. Son aquellos mundos que se han retraído al salvajismo, bien por negligencia, un ecosistema inadecuado o largo aislamiento. Grupos de humanos vagabundean por su superficie como cazadores nómadas, usando herramientas y armas primitivas; dichas personas tienen un punto de vista barbárico y agresivo de la vida que los hace materia prima ideal para las Legiones Astartes. Los Comandantes Imperiales de dichos mundos tienden a vivir como «dioses» aislados, quizás en una ciudad civilizada solitaria, habitada por foráneos, mayoritariamente su estado Mayor y sus familias. Aparte de reclutarlos para los Marines del Espacio y controlar la aparición de psíkos, el Comandante suele dejar a sus súbditos a su aire.

Mundos-colmena. Se les distingue por sus enormes ciudades que cubren continentes, casi siempre construidas muy alto en el cielo y muy por debajo del nivel del suelo. Sus poblaciones son enormes, y casi toda la comida debe ser importada. Un mundo-colmena que quede temporalmente aislado desde el hiperespacio sufrirá un hambre devastadora en un breve lapso, convirtiéndose en una vasta catacumba llena de lunáticos entregados a los excesos de la anarquia y el vandalismo por el hambre y la claustrofobia. Los mundos-colmena son peligrosos, siendo demasiado grandes para ser controlados en su totalidad y sus ciudadanos suelen estar algo perturbados, si no totalmente locos. Se sabe que los Adeptus Arbites actúan en estos planetas para mantener sus poblaciones bajo niveles manejables.

Mundos industriales. Son los que se dedican enteramente a procesos industriales como manufacturación y minería. Están poco poblados, ya que la mayor parte del trabajo es realizado por máquinas y robots. La mayoría de los mundos industriales se dedican exclusivamente a la minería e, incluso así, un planeta debe ser extremadamente rico en mineral para que justifique el esfuerzo. Normalmente, la manufacturación de bienes de consumo se realiza en planetas ordinarios deshabitados, puesto que los costos y riesgos del vuelo interestelar son considerables.

Mundos medievales. Son planetas salvajes en los que se ha alcanzado un desarrollo tecnológico similar al de la Edad Media en la Tierra, estabilizándose en este punto. Los Comandantes Imperiales de dichos mundos suelen estar apartados de sus súbditos, y muchos permanecen a distancia en estaciones orbitales o en una luna cercana. Los mundos medievales son auto-suficientes, pero de escaso valor para el Imperio. La verdad de su lugar en el universo puede ser un choque cultural brutal para sus habitantes, un factor que los convierte en un material muy pobre para el servicio imperial (aunque un reclutamiento selectivo es posible para convertirlos en Marines del Espacio). Se realiza el obvio control de psíkos, pero de una forma clandestina, infiltrando agentes en los grupos sociales y religiosos; o más descaradamente, secuestrando y asesinando.

Planetas paraíso. Son mundos de una increíble belleza natural, abundantes en todo. Más que desarrollarlos, algunos de estos planetas se conservan en un estado natural completo, siendo usados como lugares de recreo para servidores imperiales. En dichos planetas, los guerreros pueden entrenar sus cuerpos y mentes para la guerra, estudiando arcanas filosofías de batalla y practicando artes marciales.

Estaciones de investigación. Se trata de planetas recientemente habitados, incluso recién accesibles, en proceso de completar su desarrollo para aceptar la colonización plena. Con este fin inicialmente se convierten en estaciones de investigación, pequeñas granjas, asentamientos experimentales, calas para minas, etc. La mayoría son todo naturaleza, un planeta entero esperando ser explorado.

EL EMPERADOR

El Emperador del Imperio, Maestro de la Humanidad, Señor de los humanos y Dios de la raza humana, ha gobernado su vasto reino espacial durante más tiempo que ningún ser vivo pueda recordar.Hace incontables milenios nació de padres mortales, haciéndose adulto sin sospechar siquiera el destino que le esperaba. Cuando era joven empezó a manifestar extraños poderes, poderes que se intensificaron y multiplicaron según fue haciéndose mayor. Entre ellos estaba la longevidad (una virtual inmortalidad que le proporcionó tiempo para desarrollar totalmente sus habilidades). Durante largos años vivió en secreto entre la humanidad, mientras imperios crecían y caían y los hombres descubrían como controlar y explotar a la tierra. Según evolucionaban sus poderes, supo de los peligros fuera de su propio mundo, de las criaturas conectadas psíquicamente que vagabundeaban por los vacíos interespaciales, hambrientos y ansiosos del hálito de vida de las criaturas vivas. Durante incontables edades se escondió entre la humanidad, nutriendo sus poderes y aguardando. Por fin hace diez mil años comenzó su lucha, puesto que sabía que la humanidad estaba al borde de una revolución, una revolución genética que podría crear una raza psíquicamente constante, una raza de la que él era el primero y más poderoso. Entendió que, sin su guía, la emergente raza de psíquicos sería fácil presa de los peligros que él ya había encarado, los peligros de entidades que se nutren de energía psíquica, o que usan dicha energía para sus propios y horribles propósitos. Por ello, el Emperador salió de su escondrijo, creando la Edad del Imperio tras una serie de guerras que ya nadie recuerda excepto su vencedor. Su gobierno ha sido largo y amargo, pero es que hay mucho en juego ... la supervivencia de la humanidad.

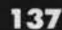
El esfuerzo de su vigilancia constante ha supuesto una pesada carga para el hombre que una vez fue humano, ya que su cuerpo no puede más alojar vida, y su quebradiza carcasa permanece aún intacta gracias a que es mantenida por un espíritu sustentado por la más extraña de las máquinas: un antiguo artefacto construido por el Emperador mismo en una edad ya pasada.

Es irónico el que esta criatura, cuyos deseos son obedecidos en más de un millón de mundos, sea incapaz de abandonar la máquina sustentadora de la vida que forma su trono imperial; incapaz incluso de levantar un dedo encogido o contraer un ojo revenido. La carcasa viviente que es el Emperador está inmóvil, mantenido dentro de la biomáquina que sustenta a su espíritu. La masa de esta máquina se aloja en el palacio imperial; habitación tras habitación de retorcida tecnología, pulsátil con una vida y una voluntad propias (viviendo, respirando, reproduciéndose y retorciéndose igual que un organismo gigante y sin cerebro). Mantenido dentro de esta aberración de la ciencia está el Emperador mismo, o lo que queda de él, el depósito de su voluntad omnipotente.

El Emperador conoce el peligro al que se enfrenta su raza y ha asumido el papel que ha visto prediseñado para sí: el de guardián. Quizás sea un fenómeno de feria, o quizás la naturaleza le ha creado a él como el protector de su metamorfosis. Como fuere, el Emperador es ahora el custodio de su raza, y solo él conoce este su destino. Con este fin, el Emperador mantiene un control estricto sobre el desarrollo de la humanidad y contribuye directamente a su supervivencia utilizando sus poderes. Por ejemplo, juega un papel vital en el viaje espacial dentro del Imperio.







Para poder guiar un navío a través de grandes distancias, un navegante humano utiliza una señal de regreso mental, una especie de baliza psíquica que le guía a través del hiperespacio. Emitir una señal mental a través del espacio controlado por el hombre no es algo realizable por un psíko ordinario. Sin embargo, el Emperador no es un psíko ordinario, sus poderes van más allá de los mortales. Incluso así, el esfuerzo de transmitir una señal continua es muy agotador, y él meramente concentra su poder en dirigir la señal creada por otros. Estos otros son los sirvientes imperiales conocidos como los Adeptus Astronomica, psíkos cuyos cuerpos y almas son absorbedores de energía. Esta energía es proyectada por la mente del Emperador en la forma de la baliza psíquica conocida como el Astronomicon. La cantidad de energía mental es tan enorme que solo la mente del Emperador es capaz de manejar tanta materia prima. El destino de los Adeptus Astronomica es muy triste, puesto que sus esfuerzos rápidamente los reducen a vainas huecas de huesos y carne reseca. Muchos mueren al cabo de cada día. No son los únicos psíkos a los que se les pide el sacrificio último, ya que el Emperador no puede comer como un hombre normal, o beber fluidos o respirar aire. Su vida ha atravesado el punto donde estas cosas pueden mantenerla. Para el Emperador la única sustancia viable es el hálito de la vida humana (sus almas) y tiene un apetito enorme e insaciable. Pero cualquier humano no es válido, el donante de alma debe ser, por si mismo, una persona muy especial, alguien que tenga poderes psíquicos. La Inquisición purga al Imperio en una búsqueda incansable de nuevos psíkos, individuos demasiado vulnerables como para ser dejados solos. Algunos de los hombres y mujeres serán reclutados por los Adeptus Terra (especialmente por los Adeptus Astronómica y Adeptus Astra Telepática) pero muchos servirán a su Emperador en una forma más espeluznante. Entregados a la fantástica maquinaria que rodea al Maestro de la Humanidad, sus almas son extraídas gradualmente de sus cuerpos para nutrir al espíritu del Emperador. Cientos de ellos deben morir cada día de esta manera para que el Emperador, el Imperio y la humanidad sobrevivan.

Es muy sencillo pensar que el Emperador es una corrupción maligna de la naturaleza. Entonces, como los Adeptus Terra enseñan, el luto y la carnicería que nutren a su cuerpo divino son un precio ridículo a pagar por la supervivencia de toda la raza. Sin el Emperador, apenas habría viaje espacial, no habiendo protección en un universo hostil. Dejados sin control, la raza emergente de psíquicos humanos se convertirían en el vehículo inconsciente de la destrucción de la humanidad. Porque hay muchos hediondos alienígenas que no sólo se alimentan de la energía viva de otras razas, sino que usan dicha fuerza como medio para abrir portales en el hiperespacio, infiltrándose en planetas poblados a través de las mentes escasamente protegidas de los psíkos sin experiencia. El Señor de la Humanidad sabe que para proteger a su raza debe sobrevivir, debe vivir para siempre si fuera menester, o hasta el tiempo en que los psíquicos humanos hayan desarrollado suficiente fuerza como para resistir los peligros que deben encarar. Si miles deben padecer dolor y muerte por su culpa, ¿cómo debe ser la agonía de una criatura cuyo cuerpo está destruido, cuya mente está encerrada en una carcasa putrefacta y cuyos deseos más íntimos están esclavizados al deber de servir a su raza?

• HUMANOS

La humanidad se ha extendido por toda la galaxia en incontables billones, sobre un millón de mundos habitables, incluso enterrándose dentro del núcleo de planetas fríos y sin aire. Dentro del dominio del Imperio existen incontables culturas, innumerables niveles de sofisticación y barbarismo; desde las enmarañadas junglas tecnológicas de los mundos-colmena, a los recolectores-cazadores de la edad de piedra de los planetas salvajes. Todos estos mundos tienen una cosa en común: la humanidad.

Los humanos de la época del Imperio no difieren en mucho de las criaturas que evolucionaron en la Tierra en el pasado. Física y mentalmente siguen siendo una raza adaptable, capaz de vivir en condiciones tan diferentes como desiertos áridos y heladas tundras de hielo. Aunque el tiempo y la exposición al medio ambiente alienígena han creado muchas mutaciones entre el tronco humano, la gran mayoría permanece intacta.

Perfil. El perfil de criatura para un humano es:

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Los tipos de personalidad estándar tienen los siguientes perfiles:

	Características de combate								Carac. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Heroe menor	8	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héroe mayor	8	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Las personalidades humanas pueden ser creadas usando cualquiera de los métodos discutidos en la sección de *Personalidades* en las reglas de combate. Las personalidades tienen una posibilidad básica de un 5% de tener habilidades psíquicas. Esto se aplica en general a todas las personalidades humanas, aunque hay algunas excepciones como se indica en las descripciones de cada tipo humano.

Humanos típicos. Con tal variedad de culturas y tecnología, no es apropiado hablar de humanos «típicos».





La celebración de la Fiesta de la Maldición por el Capítulo de los Angeles Oscuros de los Marines del Espacio. Este importante evento anual se realiza en el Reclusiario de la Fortaleza espacial de los Angeles Oscuros, que orbita al planeta gigante Delahor. La fiesta conmemora la fundación del Capítulo por Lyyn Elgonsen al principio de las Cruzadas Imperiales hace ya diez mil años. Los Angeles Oscuros son honrados como el primer Capítulo de Marines. Fueron Fundados por el Emperador cuando éste aún vivía de una manera convencional. Dentro del Capítulo, el título de Jefe de los Angeles Oscuros es *Custodio,* una denominación que reconoce al Emperador como el verdadero Jefe. La *Copa de la Retribución* que se usa en el ritual es, al parecer, de la que bebió el Emperador cuando se fundó el Capítulo. En el clímax de la fiesta, el Custodio toma un pequeño cuchillo y se hace un corte en el pulgar paa que una gota de sangre caiga en la copa. La copa pasa después entre todos los Hermanos reunidos, quienes añaden un poco de su propia sangre. Una vez que cada guerrero ha contribuido, el contenido de la copa se mezcla con el vino de unos cuantos barriles abiertos. Despues la copa vuelve a pasar de guerrero en guerrero, que bebe de la misma. Este antiguo ritual es sumamente sagrado para los Angeles Oscuros y se considera un mal presagio si una campaña larga o una batalla repentina retrasa la fiesta.

• LOS ADEPTUS TERRA

En el inmenso dominio astral del Imperio, los Adeptus Terra son omnipotentes. Conocidos entre el género humano como «El Clero», sus miembros dirigen a la humanidad en el nombre del Emperador. La organización comprende miríadas de departamentos y secciones, algunas de las cuales son tan secretas que solo son conocidas por el Emperador mismo. Las principales de estas divisiones se describen aquí:

Los Adeptus Custodes forman la guardia personal del Emperador, cuyas obligaciones son servir y proteger al Señor de la Humanidad. Una rotación continuada asegura que siempre haya varios cientos de estos guerreros selectos en servicio dentro del Palacio, además de una pequeña élite de guardianes que nunca abandonan la vera del Emperador. Su uniforme es tradicional pero efectivo: pantalones de cuero y botas, una larga capa negra sobre el torso desnudo. Sus cascos son antiguas obras de arte: cerrados y altos para proporcionar una apariencia impersonal y amenazadora, además de incluir una gran variedad de equipo protector y comunicadores. Las armas que llevan parecen lanzas o pistolas-lanza, pero en realidad son láser construidos para que parezcan las tradicionales y simbólicas lanzas de guardia con que se asocia habitualmente a los Adeptus Custodes, y que aparecen en sus banderas, emblemas y otra parafernalia. Los Guardias nunca dejan la Tierra, y muy escasamente dejan el Palacio imperial, que es donde están sus obligaciones ... su lugar es al lado del Emperador.

Los Adeptus Mecánicus son los servidores de la tecnología, siendo también conocidos como *Tecnosacerdotes*. Su organización es monástica y ascética, su devoción a la investigación técnica está sustentada por una decisión que puede interpretarse como celo religioso. En la Edad del Imperio la ciencia y la tecnología van de la mano de la magia, el misticismo y la superstición, y no menos entre los miembros de los Adeptus Mecánicus. En consecuencia, los Tecnosacerdotes son considerados por muchos como hechiceros diabólicos, chapoteando en las *viejas ciencias* conservadas de la Edad Oscura de la Tecnología. Los colegios principales de los Adeptus Mecánicus están en la Tierra, y la mayoría de los Tecnosacerdotes viven en el planeta imperial. Su misión principal es servir, mantener y operar la maquinaria que da vida al Emperador, labor que se hace más ardua con el paso de los milenios. Los Tecnosacerdotes llevan un sencillo uniforme que refleja su monástico estilo de vida, normalmente un hábito (generalmente blanco) y sandalias. Su pelo suele tonsurarse como símbolo de su estatus.

Los Adeptus Arbites son conocidos normalmente como los Jueces y su organización es el brazo armado del Clero. Aunque los planetas suelen mantener su autogobierno con sus propias fuerzas de policía, a veces esto resulta insatisfactorio por una razón u otra (los Comandantes rebeldes pueden intentar planes contra el Imperio, o la rivalidad entre ellos puede rebasar los límites de lo permisible). Por ello hay sitio para una organización de justicia universal, papel que desempeñan los Jueces a la perfección. Sus deberes se hallan entre los de los Asesinos, quienes se encargarían de un individuo problemático y los del Ejército, quienes se encargan de las guerras abiertas. Sin merced y con decisión plena, los Jueces son temidos en toda la galaxia, por ser los agentes de una ley severa, en la que el fallo y la incompetencia son crímenes y la única pena es la muerte. Los Jueces tienen poderes para actuar como Juez, jurado y ejecutor; los ciudadanos no tienen derechos y tan solo los miembros del Clero o la Inquisición puede solicitar algo tan elaborado como un juicio.

Los Jueces trabajan desde su cuartel general en la Tierra, pero actúan por todo el espacio humano (y más allá). A veces una pequeña escuadra de Jueces puede ser destinada a un planeta para trabajar con un Comandante Imperial (incluso ,para supervisar sus actividades). Su uniforme es unos pantalones y chaqueta de cuero negro, con refuerzos en codos, rodillas y hombros, lo que ayuda a enfatizar su ya considerable tamaño. Fuertes guantes y botas protegen sus manos y pies, mientras que su cabeza está cubierta con una versión simplificada y práctica del casco llevado por los Adeptus Custodes. El uniforme oculta una armadura de red, aunque algunos Jueces pueden llevar armadura de caparazón o incluso de potencia. En el uniforme de gala suele llevarse una capa, que no se usa en servicio. Siempre se lleva en lugar destacado el emblema de los Jueces, el símbolo de su oficio y su poder. El armamento estándar suele ser una laspistola o una pistola bolter, la munición para la misma se lleva en la cintura.

Los Adeptus Astronómica es el departamento del Clero responsable de mantener la baliza psíquica conocida como el Astronomicon. Su señal psíquica permite a los navegantes guiar sus naves a través del hiperespacio a grandes velocidades. La organización se compone de una élite administrativa y un vasto grupo de novicios que algún día se unirán al cuerpo de diez mil personas que dan energía al Astronomicon. A los novicios se les enseña cómo utilizar su potencial psíquico por medio del ejércicio mental, un proceso que lleva unos pocos meses.



Al cabo de este tiempo están en condiciones de unirse a las filas de la batería psíquica en el salón del Astronomicon, pudiendo ser llamados en cualquier momento para sustituir a los que fallecen. Pocos duran en este puesto más de dos o tres meses, puesto que al menos 100 de ellos mueren cada día, en la gran cámara esférica donde se sientan, encadenados a sus sillas dispuestas en círculos, físicamente inertes, mientras su vida les es sacada poco a poco por los extraños aparatos que se encuentran en el centro de la habitación. Su sacrificio es necesario si la humanidad debe sobrevivir.

Los miembros de los Adeptus Astronómica son raramente vistos fuera de la Tierra, aunque sus jefes (responsables de asegurar la continuidad del Astronómicon) pueden viajar por el Imperio libremente. Al igual que los Adeptus Mecánicus, su organización es monacal, por lo que también llevan atavíos derivados de su devoción religiosa. Su principal vestimenta es un hábito, normalmente azul y con capucha. Los miembros de la orden plenamente entrenados llevan la cabeza totalmente rapada, lista para recibir los implantes neurológicos que un día les robarán su energía vital.

Los Adeptus Astra Telepática son conocidos coloquialmente como Astrópatas, su papel dentro del Imperio es el de la comunicación. Puesto que el Imperio es tan grande, el único sistema práctico de comunicación es la telepatía, y la telepatía a distancias interestelares sólo puede ser lograda por los Astrópatas. Esta organización tan vasta y supremamente importante es demasiado diversa como para discutirla aquí, y se describe con mayor detalle en su propia sección (ver *los Adeptus Astra Telepática*, pag. 147).

El Administratum representa el grueso de los muchos millones de clérigos. Sus miembros se estratifican en incontables grupos y subdivisiones, con responsabilidades que cubren cada aspecto de la vida del Imperio. En su nivel más ínfimo son humildes escribas y oficinistas; en sus niveles más elevados son los Altos Señores de Terra, un consejo restringido cuya labor es interpretar las instrucciones del Emperador y formular políticas basadas en ellos. El más poderoso de todos los Señores de Terra es el Maestre de los Adeptus Terra, elegido por el Emperador mismo y que es, prácticamente, la persona más importante de todo el Imperio. Aunque el centro administrativo principal es la Tierra, el Administratum tiene incontables establecimientos menores repartidos por toda la galaxia, denominados *Templos*. Cada Templo aloja a un equipo que incluye a miembros de diversas divisiones de los Adeptus Terra además del Administratum. Estos edificios combinan las funciones de iglesia, fortaleza, cuartel, cárcel y oficina para los miembros del Clero que lo habitan. Al igual que otros servidores no combatientes, los miembros del Administratum llevan un estilo de vida monástico, pero sus hábitos varían de color según su categoría y, en alguna medida, área de responsabilidad. El color básico del escriba más ínfimo es negro, y según su estatus se incrementa, así se aclara su ropa, pasando por diversas variedades de gris hasta llegar al más puro blanco. Solo los Altos Señores de la Tierra llevan ropajes rojos, pero pueden llevar ropas blancas para ocasiones informales y uso diario. Los miembros de alta categoría suelen llevar armas, e incluso los de los cargos más bajos lo hacen si están lejos de la Tierra. Los miembros del Administratum son una visión común por toda la galaxia, recopilando información, calculando impuestos y productividad, y realizando informes para su posterior valoración en la Tierra.

Otras divisiones son numerosas y a veces oscuras. Los más interesantes son los Asesinos, un grupo juzgado lo suficientemente importante como para tener su propia sección describiéndolos (véase *Asesinos* en la pag.170).

Perfil. Obviamente, el Clero es una organización tan grande que sus miembros cubren el espectro completo de perfiles humanos, desde el básico al héroe mayor. Los siguientes datos son los mínimos para las divisiones ya descritas.

	Características de combate								Carac. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	PM
Ad.Custodes	8	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Ad. Mecánicus	8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Ad. Arbites	8	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Ad. Astronómica	8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7
Administratum	8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Las personalidades pueden generarse usando el perfil estándar humano. Ten presente que los Adeptus Custodes y Arbites tienen unos perfiles mínimos de Héroe menor y campeón, respectivamente, las personalidades de los mismos se generan usando los perfiles humanos básicos.

Organización. Aunque cada división tiene su escalafón independiente, todas ellas están subordinadas a los Altos Señores de Terra, entre cuyas filas se encuentran los jefes de las divisiones principales. En teoría, los miembros de los Adeptus Custodes solo deben obediencia a sus propios jefes y al Emperador. Se supone que los Jueces no son constitucionalmente responsables ante los miembros de otras divisiones, pero en la práctica ningún Juez actuará contra un miembro del Clero de alto rango sin una buena razón para ello. Un Juez tiene autoridad sobre miembros individuales del Clero como sobre cualquier otro ciudadano imperial, pero a tan altos niveles ningún Juez ordinario osará ejercer su autoridad. De entre las otras divisiones, el Administratum es la menos prestigiosa, pero sus miembros de alta graduación están entre los hombres mas poderosos de la galaxia, y el Maestre de los Adeptus Terra suele ser seleccionado de entre sus miembros.

Equipo. Con la excepción de los Jueces y la Guardia, los miembros de los Adeptus Terra no son guerreros. Es cierto que los más importantes entre sus filas llevan armas para su autoprotección (éste es un universo hostil, después de todo), pero dichas armas suelen ser pequeñas, pistolas fácilmente camuflables o armas de mano. El único arma que llevan todos los clérigos es el cuchillo (puesto que es una herramienta útil, además de un arma). Los miembros de más alto rango de los Adeptus Terra tienen libertad para llevar cualquier arma, armadura o equipo que deseen.

Un miembro típico del Administratum aparece ilustrado debajo; este escriba lleva un hábito sin mangas negro, con capucha separable. En su cintura lleva un cinturón ancho que sustenta un cuchillo grande, adornado con el emblema de su departamento y oficina.

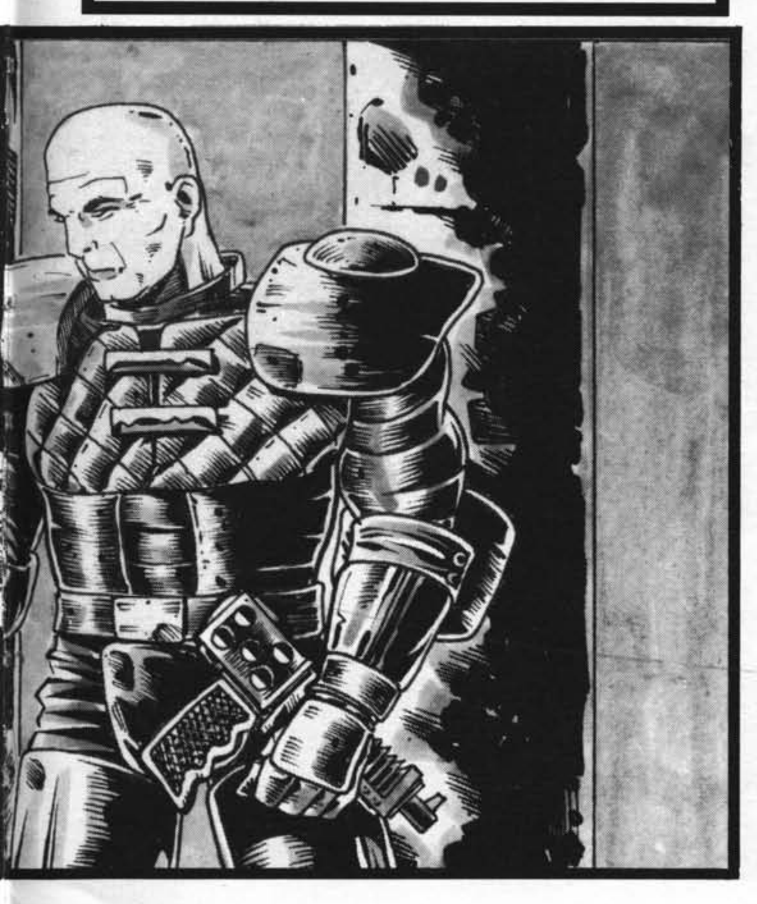
Un miembro típico de los Adeptus Arbites está al lado de nuestro humilde escriba. Su uniforme es mucho más amenazador, yendo además armado y acorazado. Su chaqueta gruesamente almohadillada esconde una camisola protectora de red mientras que sus hombros, codos y rodillas tienen sus almohadillas propias. El arma es un «bolter».



Uniformes. Ya han sido comentados en las descripciones específicas de cada una de las divisiones principales del Clero. Además de estos uniformes básicos, hay emblemas honoríficos adicionales o medallas al mérito que se cosen sobre el hábito. Los miembros de más edad del Clero pueden lucir varias de estas insignias. Los incontables departamentos y subdivisiones del Administratum tienen sus propios emblemas, incluyendo emblemas de rango e indicadores de responsabilidad. La tabla siguiente muestra los colores de hábitos de cada una de las divisiones principales.

Departamento	Color de Hábito
Adeptus Custodes	Negro
Adeptus Mecánicus	Blanco
Adeptus Arbites	Negro
Adeptus Astronomica	Azul
Adeptus Astra Telepática	Verde
Administratum	Negro/Gris/Blanco
Altos Señores de Terra	Rojo

Adeptus Astra Telepática
Adeptus Astronómica
Adeptus Mecánicus
Adeptus Custodes
Adeptus Arbites
Administratum



Generación de armas. Esta sección incluye una serie de tablas que puedes usar para armar y equipar aleatoriamente a los miembros de las diferentes divisiones.

Tabla 1 - Adeptus Mecanicus y Administratum de bajo nivel

Cuchillo/espada	Siempre
Más una posibilidad del 50% de 1 de las siguientes	
Laspistola	01 - 60
Pistola lanzaagujas	61 - 85
Lanzallamas de mano	86 - 95
Pistola telaraña	96 - 00

Tabla 2 - Adeptus Custodes de bajo nivel

Cuchillo/espada	Siempre
Más 1 de las siguientes y una posibilidad del 50% de una segunda de las siguientes	
Lasrifle	01 - 75
Laspistola	76 - 85
Bolter	86 - 90
Pistola Bolter	91 - 95
Lanzallamas de mano	96 - 97
Pistola de plasma	98 - 99
Pistola telaraña	00

Tabla 3 - Adeptus Arbites de bajo nivel (véase tambien tabla 6)

Cuchillo/espada	Siempre
Más 1 de las siguientes	
Pistola Bolter	01 - 75
Bolter	76 - 85
Laspistola	86 - 90
Lasrifle	91 - 95
Pistola telaraña	96 - 00
Más un 50% posibilidad de 1 de las siguientes	
Lanzallamas de mano	01 - 20
Pistola de plasma	21 - 40
Lanzallamas	41 - 60
Fusil de plasma	61 - 80
Hacha de potencia	81 - 00
Más 1 elemento de armadura	
Armadura de red	01 - 90
Armadura de caparazón	91 - 95
Armadura de potencia	96 - 00
Más una posibilidad del 50% de un campo refractario	

Tabla 4 - Miembros ordinarios de los Adeptus Mecánicus y Adeptus Astronomica

Cuchillo/espada	Siempre
Más una posibilidad del 10% de uno de los siguientes	
Laspistola	01 - 75
Pistola lanzaagujas	76 - 95
Pistola Bolter	96 - 00

Los clérigos de alto nivel tienen acceso a los armeros de su división, pudiendo llevar cualquier equipo. La tabla siguiente te permite generar aleatoriamente el equipo de uno de estos personajes, pero es posible cualquier otra combinación de armas y equipos.

Tabla 5 - Miembros de Alto Nivel de los Adeptus Terra

Cuchillo/espada	Siempre
Más 1 de los siguientes	
Espada	01 - 50
Espada mecánica	51 - 60
Neuro-disruptor	61 - 62
Hacha de potencia	63 - 65
Guante de potencia	66 - 70
Espada de potencia	71 - 00

Más 2 de los siguientes

Laspistola	01 - 50
Pistola lanzaagujas	51 - 60
Lanzallamas de mano	61 - 80
Pistola de plasma	81 - 90
Pistola telaraña	91 - 00

Mas 1 de los siguientes tipos de armadura

Armadura de red	01 - 25
Armadura de caparazón	26 - 50
Armadura de potencia	51 - 00

Más lo siguiente como se indica

Campo refractario	Siempre
Campo de conversión	10% posibilidad
Campo de desplazamiento	10% posibilidad
Campo estático	10% posibilidad

Los miembros de los Adeptus Arbites en servicio activo pueden disponer de algún equipo militar adicionalmente al indicado en la tabla 3. Este material adicional puede generarse para cada individuo como sigue:

Tabla 6 - Equipo de combate de los Adeptus Arbites

1 Elemento de los siguientes:

Elemento biónico (adicional)	01 - 10
Armadura de cota de malla	11 - 20
Ballesta	21 - 30
Frenetizador	31 - 40
Armas con asta	41 - 50
Mochila de salto	51 - 60
Armadura de chapa	61 - 70
Tablero de potencia	71 - 80
Escudo	81 - 90
Escopeta	91 - 00

INQUISICION

Los Inquisidores son agentes especiales del Imperio, esclarecedores sin rumbo fijo que no están atados por leyes o autoridades. Cada Inquisidor tiene poderes para investigar cualquier posible o potencial amenaza contra el futuro de la humanidad, sea esta amenaza bajo la forma de agresión política, ineficacia administrativa o desviación genética. No hay límites para el campo de acción del Inquisidor: tramas alienígenas, mutación, corrupción, crimen e incompetencia, todo queda en su jurisdicción. Los Inquisidores normalmente trabajan solos, pero cuando les es necesario pueden requisar, alquilar o comprar hombres y materiales que les ayuden en su trabajo. Muchos Inquisidores mantienen un pequeño equipo auxiliar. También pueden solicitar la cooperación de los Adeptus Terra en aquellas ocasiones en que se necesitan fuerzas especiales.

La amenaza más común a la humanidad, y por tanto el problema que habitualmente encaran los Inquisidores es al de los psíkos. El Inquisidor debe estar en guardia no sólo contra los psíkos individuales (quienes son mayormente inofensivos) sino contra organizaciones, cultos secretos y autodenominados grupos revolucionarios que ocultan y protegen a los psíkos emergentes. Aunque dichos grupos suelen crearse con las mejores intenciones, siempre caen bajo la influencia de alienígenas psíquicamente capaces, criaturas que sólo desean destrozar o esclavizar a la humanidad. Otra gran amenaza a la humanidad con la que tiene que vérselas el Inquisidor es la de la mutación: la polución constante del esquema genético humano. Aunque muchas mutaciones no son peligrosas, si la raza va a desarrollarse en la nueva criatura psíquicamente despierta vista por el Emperador, otras mutaciones más siniestras y potencialmente peligrosas deben ser destruidas. Las mutaciones que afectan a los psíkos pueden producir criaturas tan amenazadoras como algunos de los alienígenas psíquicamente capaces.

Su trabajo por toda la galaxia le ha ganado al Inquisidor el nombre de *cazador de brujas, torturador* y algunos peores. Cuando es necesario, él es ambas cosas y algunas más terribles, porque cualquier medio es justificado para un fin tan vital y tan amenazado.



Perfil. Los Inquisidores pueden provenir de las filas del Clero. Tiene perfiles humanos, pero sólo humanos extraordinarios pueden hacerse cargo de las responsabilidades del Imperio. Por ello, el perfil aquí incluido corresponde al menos a héroes menores.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8

Esto representa a un Inquisidor promedio. Puesto que los Inquisidores suelen actuar como individuos, es mejor representarlos por figuras de personalidades, siendo también mejor generar su perfil aleatoriamente. Usa la tabla siguiente para determinar el numero de *puntos de avance* disponibles (recuerda que el máximo es 23 puntos para un humano).

D10	Puntos de avance (max. 23)
1-4	4D6
5-7	5D6
8-9	6D6
0	7D6

Distribuye los puntos aleatoriamente tal y como se explica en el capítulo de *Personalidades* de las reglas de *Combate*.

A veces, los Inquisidores salen de entre las filas de los miembros psíquicos del Clero, por lo que cualquier Inquisidor tiene una posibilidad del 50% de tener poderes psíquicos. Los Inquisidores psíquicos son individuos que han sido juzgados por los Adeptus Astra Telepática lo bastante fuertes mentalmente como para no requerir el ritual de unión de almas con el Emperador (véase los *Adeptus Astra Telepática* para una descripción completa de este proceso).

Organización. Cada Inquisidor es un agente libre que opera independientemente de otros Inquisidores o de autoridades centrales. Pueden, sin embargo, considerar una cuestión de honor responder a la solicitud de ayuda de otros Inquisidores.



Un hombre puede morir cuando su trabajo se convierte en el trabajo más grande. El tiempo marcha en una corriente activada por hechos olvidados. Los mayores eventos son sólo la culminación de un pensamiento cuidadosamente planeado. Al igual que todos los hombres deben dar las gracias a progenitores oscurecidos por el tiempo, así nosotros debemos soportar el presente para que aquellos que nos seguirán puedan continuar el gran trabajo.

El ritmo de los Eones - Garba Mojaro, Prefecto de los Adeptus Mecánicus.

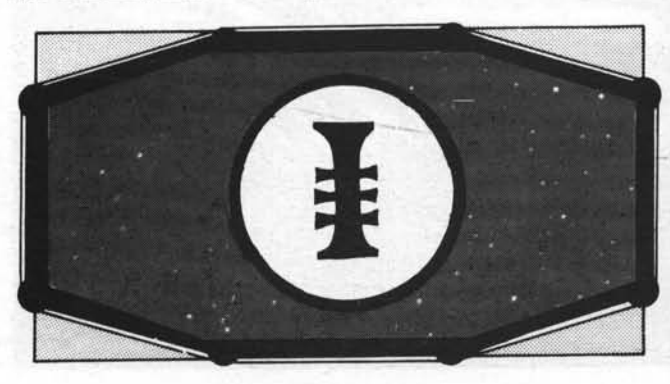
Obviamente, la lealtad primera de cada Inquisidor es para el Emperador y una orden imperial será obedecida sean cuales sean las circunstancias. De todos los agentes de la Inquisición solo uno, el Maestre de la Inquisición, puede decir que está un escalón por encima de los otros. El trabaja directamente con el Emperador en la Tierra, y tiene acceso directo al Emperador mismo. Su labor es informar de las misiones de la Inquisición al Emperador y comunicar las órdenes imperiales a los agentes repartidos por todo el Imperio.



Equipo. No hay piezas de equipo que no estén disponibles para la Inquisición. Sus obligaciones les ponen en contacto constante con tecnología exótica y, a veces, alienígena. El equipo llevado por cada agente es una cuestión de elección individual, y pueden variar dependiendo de las circunstancias. La mayoría de los Inquisidores llevan armaduras de potencia, a veces llevada discretamente bajo un tabardo y sin casco. Un campo de energía de alguna especie suele incluirse en la lista de equipo de prácticamente todos los agentes. Las armas que llevan habitualmente suelen incluir al menos una pistola (normalmente una bolter) y una espada (a veces una mecánica o una de potencia). Los agentes más viejos, ricos o afortunados incluso llevan armas digitales Jokaero, tantas como diez, aunque de 1 a 4 (D4) suele ser lo más usual.

Un Inquisidor típico está representado aquí por el renombrado Obiwan Sherlock Clousseau, un desenmascarador sin descanso de delitos psíquicos y desviaciones genéticas. Lleva una armadura de potencia de gruesa piel bajo una capa amplia. Al igual que la mayoría de los Inquisidores, sustituye el casco por un sombrero civil (los Inquisidores tienden a ser excéntricos en su vestimenta al igual que en su estilo de vida). Bajo su capa oculta varios campos de energía: conversión, estático y refractario (naturalmente, sólo puede usar uno a la vez). Su arma favorita es la pistola bolter, aunque también lleva una espada de potencia y tres armas digitales Jokaero: lanzallamas de mano, laspistola y pistola lanzaagujas. Lleva varias granadas ocultas sobre su persona incluyendo dos de cada una de las cegadoras, ahogadoras, desarregladoras y adormecedoras y una de cada de las rompedoras, plasma, atontadoras, emborrachadoras y torbellino. También lleva un comunicador, un bioscanner, un scanner energético, filtros en la nariz, gotas fotocromáticas en los ojos, un inyector de inmunizador, lentes de contacto de infra-visión, sustancias para el lanzaagujas Jokaero, un interrogador, un contador geiger, un estimulante químico, un aplicador de sintepiel y suficiente producto para tres aplicaciones, tres sustentadores y una lata de disolvente de telarañas. Como puede verse, Obiwan Sherlock Clousseau está equipado para cualquier cosa (pero es que él *tiene* que estarlo, puesto que es un Inquisidor).

Uniformes. Los Inquisidores no llevan uniforme, en su lugar llevan ropas civiles, muy variables a través del Imperio. Suelen llevar un emblema de su oficio (ver debajo) como signo de autoridad, aunque si están trabajando de forma oculta no lo llevan.



Generación de armas. El equipo personal puede ser generado de las siguientes tablas.

Tabla 1 - pistolas

D4 pistolas de las siguientes:

Autopistola	01 - 10
Pistola Bolter	11 - 50
Lanzallamas de mano	51 - 60
Laspistola	61 - 70
Pistola lanzaagujas	71 - 75 + sustancias
Neurodisruptor	76 - 80
Pistola de plasma	81 - 90
Pistola telaraña	91 - 00 + sustancias

Tabla 2 - Armas digitales Jokaero

D4 armas digitales con una posibilidad del 10% de un D6 adicional.

Lanzaagujas	01 - 33
Láser	34 - 66
Lanzallamas	67 - 00

Tabla 3 - Armas de cuerpo a cuerpo

D4 de las siguientes

Espada Mecánica	01 - 15
Hacha de potencia	16 - 20
Guantes de potencia	21 - 40
Espada de potencia	41 - 80
Espada	81 - 00

Tabla 4 - granadas

2D6 granadas seleccionas aleatoriamente (véase las tablas de equipo).



• PSIKOS

Los Psíkos son humanos pero difieren de los humanos normales en que poseen una mutación extraña y peligrosa: manifiestan poderes psíquicos. Esta mutación refleja una tendencia general entre la humanidad y que se está haciendo más y más común, presagiando la aparición de una nueva raza psíquicamente capaz. La mutación suele desarrollarse entre los diez y veinte años de edad, aunque se sabe de psíkos que han «despertado» en su infancia o incluso en la edad madura. En los incontables mundos del Imperio se conoce a los Psíkos por muchos nombres, y su papel en la sociedad varía enormemente. En los mundos salvajes son chamanes o magos, en mundos medievales brujas o hechiceros, en las sociedades más sofisticadas son telépatas o mediums. Sea por el nombre que sean conocidos, son a la vez una amenaza y una ventaja para el Imperio.

Los psíkos representan el futuro de la humanidad, la criatura ideal hacia la que la humanidad puede evolucionar: una forma de vida más poderosa, más inteligente y más capaz. Pero mientras tanto, la nueva raza es débil, a sus miembros les falta la fuerza mental necesaria para hacer frente a los peligros del universo psíquico. Hay muchas criaturas psíquicamente afinadas que viven en la galaxia o dentro del extraño medio fluido del Hiperespacio. Algunas de ellas se nutren de energía psíquica, otras quieren como presa a toda la humanidad, utilizando a los psíquicos como vehículos a través de los cuales infiltrarse en la sociedad humana. Las más peligrosas de todas estas entidades pueden viajar a través del espacio, penetrar en la mente de un psíko y, poco a poco, usurpar su personalidad. Donde se permite a la nueva raza de psíkos desarrollarse libremente y sin protección, el conjunto de la humanidad pronto será destruido.

Por esta razón, las fuerzas del Imperio se aseguran que los psíkos sean localizados por cualquier medio. Una vez detectados, deben ser protegidos. Los que sean lo bastante fuertes para permanecer solos son reclutados para los Adeptus Terra, el Ejército u otro servicio imperial. De los restantes, los más capaces reciben la protección del Emperador y se unen a los Adeptus Astra Telepática, el resto sigue el amargo destino de ingresar en los Adeptus Astronómica o como nutrición para el Emperador mismo. La muerte puede ser una desagradable forma de protección, pero a veces es la única alternativa, e incluso aquellos protegidos por el Emperador no están a salvo al 100%, y sus poderes son demasiado preciosos para ser malgastados en nadie excepto en los más provechosos.

Psíkos. Los siguientes perfiles son para psíkos humanos, incluyendo a los miembros de los Adeptus Astronomica, pero no los Astrópatas (que están descritos en su sección). Los perfiles pueden emplearse tal y como se dan, o generarlos aleatoriamente como es habitual. Si se genera aleatoriamente, recuerda que un psíko puede tener *características personales* de un valor hasta 10 (el límite para humanos no psíquicos es 9).

	Características de Combate							Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Las personalidades de tipo estándar tienen perfiles como sigue:

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héroe menor	8	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héroe mayor	8	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Generación de armas. Los psíkos disponen de armas y equipos típicos de su posición (Marine espacial, Navegante, etc.). Un personaje psíquico, que opera independientemente, o como un agente individual del Imperio, recibe el equipo de las siguientes tablas:

Tabla 1 - Pistolas

Siempre 1 con una posibilidad del 25% de una segunda

Autopistola	01-10
Pistola Bolter	11-30
Lanzallamas de mano	31-40
Laspistola	41-70
Pistola lanzaagujas	71-75 + sustancias
Neurodisruptor	76-80
Pistola de plasma	81-90
Pistola telaraña	91-00

Tabla 2 - Armas de cuerpo a cuerpo

Una posibilidad del 75% de uno de las siguientes con una posibilidad del 25% de 1 adicional.

Espada mecánica	01-10
Espada de fuerza	11-15
Bastón de fuerza	16-20
Hacha de potencia	21-25





Guante de potencia	26-40
Espada de potencia	41-80
Espada	81-00

Tabla 3 - Granadas

Una posibilidad del 10% de un D4 granadas, determinadas de entre las siguientes:

Fragmentación	01-50
Rompedora	51-75
Cegadora	76-90
Aleatoria	91-00

Tabla 4 - Armadura

Una posibilidad del 25% de 1 de las siguientes

Flak	01-50
Red	51-00

Tabla 5 - Campos de energía

Una posibilidad del 25% de 1 de las siguientes:

Conversión	01-25
Desplazamiento	26-40
Estático	41-60
Refractario	61-00

Tabla 6 - Equipo adicional

Bio-scanner	Posibilidad 50%
Aparatos respiratorios	Posibilidad 50%
	01-50 filtros
	51-75 branquias
	76-80 máscara
	81-00 respirador (implantado)
Camaleonina	Posibilidad 10% (capa/tabardo)
Comunicador	Posibilidad 90%
Scanner energético	Posibilidad 90%
Protectores oculares	Posibilidad 50%
	01-10 Visor
	11-35 lentillas
	36-75 gotas
	76-00 inyección
Cohetes de vuelo	10% (excepto que tenga que ser llevado por necesidad)
Inmunizador	75% D6 dosis
Infra-Visión	Posibilidad del 50%
	01-50 Cirugía
	51-75 Visor
	76-00 Lentillas
Contador geiger	Posibilidad del 50%
Traje anti-radiación	10% (normalmente empaquetado)
Sustentador	Posibilidad del 10% - un D4 de ellos
Teleportador de regreso	1 si es teleportado al principio
Disolvente de telarañas	Siempre si lleva un entelarañador, si no 90%, D6 usos

• LOS ADEPTUS ASTRA TELEPATICA

Los psíkos son controlados vigorosamente por el Imperio, y aunque algunos pueden evitar la detección, la mayoría están destinados a servir al Imperio de una forma u otra. Muchos son entregados al Emperador para su sustento, mientras que incontables otros son ejecutados porque son demasiado peligrosos para vivir. Los restantes son reclutados para alguna organización imperial, pero tan sólo una mínima porción de los realmente buenos son juzgados lo bastante fuertes como para sobrevivir sin ningún tipo de protección psíquica. Así, pueden encontrarse psíkos entre los Adeptus Terra, la Inquisición, las Legiones Astartes, la Guardia Imperial y la Flota. Sin embargo, más del 90% de los psíkos al servicio del Imperio son miembros de los Adeptus Astra Telepática, conocidos popularmente como Astrópatas. Se crean Astrópatas con psíkos de considerable poder, pero que no son lo bastante fuertes como para aguantar a las "atenciones" de criaturas psíquicamente capaces del hiperespacio. Cuando se les permite desarrollarse sin interferencias, rápidamente se encuentran en un serio problema, poniendo en peligro no sólo a sí mismos sino al resto de la humanidad. Sin embargo, el Imperio tiene un uso para ellos. Un astrópata es un Astro-telépata, un individuo capaz de comunicarse con otros de



su especie a través de vastas distancias interestelares. En la Edad del Imperio, donde los mundos están a años-luz de distancia, éste es el único medio práctico de comunicación. Por esta razón, toda la red de Astrópatas es tan importante para el Imperio, y cada nave, estación de investigación, destacamento, etc., tiene su propio Astrópata. Incluso los planetas pequeños necesitan cientos de estos utilísimos servidores, mientras que los mundos grandes pueden tener miles y la Tierra es la casa de decenas de miles.

Todos los Astrópatas sufren un proceso especial que moldea sus poderes y a la vez le fortalece contra los peligros psíquicos. Esto es llamado el ritual de *unión de almas* y sólo el Emperador tiene poder para realizarlo. Dicho ritual se realiza en el gran palacio, donde los psíkos son llevados ante el Emperador de cien en cien. Arrodillados delante del Emperador, deben de padecer varias horas de agonía mientras el Señor de la Tierra usa sus poderes para reformar sus mentes, mezclando un poco de su inconmensurable poder con el de ellos. Desafortunadamente, la mente del Emperador es tan poderosa que no todos los candidatos sobreviven al ritual. Algunos enloquecen, pero todos terminan con su personalidad alterada de alguna manera. La energía pura de la mente del Emperador también produce otro efecto colateral, y es que emplea unas fuerzas tan poderosas que dañan los nervios más delicados, especialmente los ópticos. Como consecuencia, todos los Astrópatas son ciegos, y a muchos les falta también el sentido del olfato, del tacto o del oído.



Perfil: Los Astrópatas tienen el mismo perfil que otros humanos.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Las personalidades pueden ser de cualquier tipo con los perfiles estándar, o ser generados aleatoriamente. Los personajes generados aleatoriamente difieren de los humanos normales no psíquicos únicamente en que las *Características personales* tienen un límite máximo de 10 y no 9 como es normal.

Reglas especiales:

1 Un Astrópata está fortalecido psíquicamente para resistir las «atenciones» de las criaturas hiper-espaciales. Esto no afecta a las reglas de juego, excepto en que las mayorías de las criaturas parasitarias psíquicas solo pueden penetrar en el espacio normal a través de un psiko no protegido. Esto está indicado en la descripción de la criatura. Los Astrópatas están protegidos psíquicamente y no pueden ser utilizados por las criaturas del hiper-espacio. Pero, obviamente, sí pueden ser dañados por ataques psíquicos hechos desde el espacio normal.

2 Los Astrópatas son ciegos, pero tienen una especie de sentido de la cercanía que les permite percibir objetos visibles normalmente a menos de 20 metros (es decir, 20 cms. sobre la mesa de juego). Dentro de esta distancia puede disparar, combatir, etc., normalmente.

Organización. Los Adeptus Astra Telepática son una vasta organización cuyo centro administrativo se halla en la Tierra. Existen únicamente para servir las necesidades del Imperio, sus jefes no tienen otra labor que la de asegurarse que su red funcione tan uniforme y eficientemente como sea posible. A causa de su naturaleza, los Astrópatas pueden trabajar en cooperación con los otros departamentos de los Adeptus Terra, la Inquisición, la Flota, la Guardia imperial y los Comandantes Imperiales. Cada templo del Clero tiene su propio equipo de Astrópatas, emitiendo y recibiendo los mensajes de sus Maestres, acumulando y diseminando información a través de la galaxia.

Equipo. Como norma, los Astrópatas no llevan equipo. Su habilidad para usar la mayoría del equipo se ve limitada por su ceguera, pero siempre llevan un bastón o palo blanco. Una de las habilidades obtenidas durante la unión de almas es un *sentido de la cercanía*, una capacidad que permite al Astrópata detectar a los objetos cercanos, sentir (ya que no ver) el mundo que les rodea. Algunos Astrópatas tienen ojos mecánicos conectados directamente a sus cerebros, pero esto no es común (muy pocos Astrópatas tienen el dinero o la influencia para poder restaurar su vista).

Uniformes. Los Astrópatas llevan un manto con capucha o un hábito, ceñido a la cintura. Sus posesiones personales las guardan en un morral, que muchas veces van decorados con motivos religiosos. El color adoptado por los Astrópatas como símbolo de su status es el verde, aunque el manto puede incorporar varios tonos de color, variando del quasi-gris muy pálido al negro.

Habilidades de Astrópata. Los Astrópatas tienen habilidades psíquicas de igual manera que otros psikos. Además, tienen entre 1 y 5 habilidades más, conferidas durante la unión de almas. Los Astrópatas tienen siempre la habilidad de la *Astrotelepatía* con una posibilidad del 50% de tener un D4 habilidades más generadas de la tabla siguiente. Ten presente que muchas de estas habilidades tienen que ver con las espacionaves y el viaje hiper-espacial, por lo que pueden tener poca relevancia sobre la mesa de juego. Se han incluido para completar correctamente a estos personajes.

01-25	Localizar puerta/portal hiper-espacial
26-50	Baliza psíquica
51-75	Resistir a criatura hiper-espacial
76-00	Seguimiento hiper-espacial

Astrotelepatía

Nivel	Especial
Puntos-psi	4
Descripción	Se trata de una telepatía de un alcance extremadamente largo que permite a los Astrópatas recibir y transmitir mensajes a distancias de hasta cincuenta mil años luz. El mensaje no debe de ser mayor de 10 palabras, y cuesta un único turno transmitirlo y recibirlo. Esta habilidad sólo tiene éxito el 50% de las veces. A veces los mensajes se distorsionan o pierden ...

Localizar Puerta/portal hiper-espacial

Nivel	Especial
Puntos-Psi	4
Descripción	Esta habilidad permite a los Astrópatas localizar la posición de cualquier puerta/portal hiper-espacial a menos de 10 años luz. Dentro del hiper-espacio, esta habilidad puede usarse para localizar portales al espacio real el 10% de las veces. En otros casos, la habilidad se usa siempre con éxito, asumiendo que haya una Puerta/Portal cerca.

Baliza Psíquica

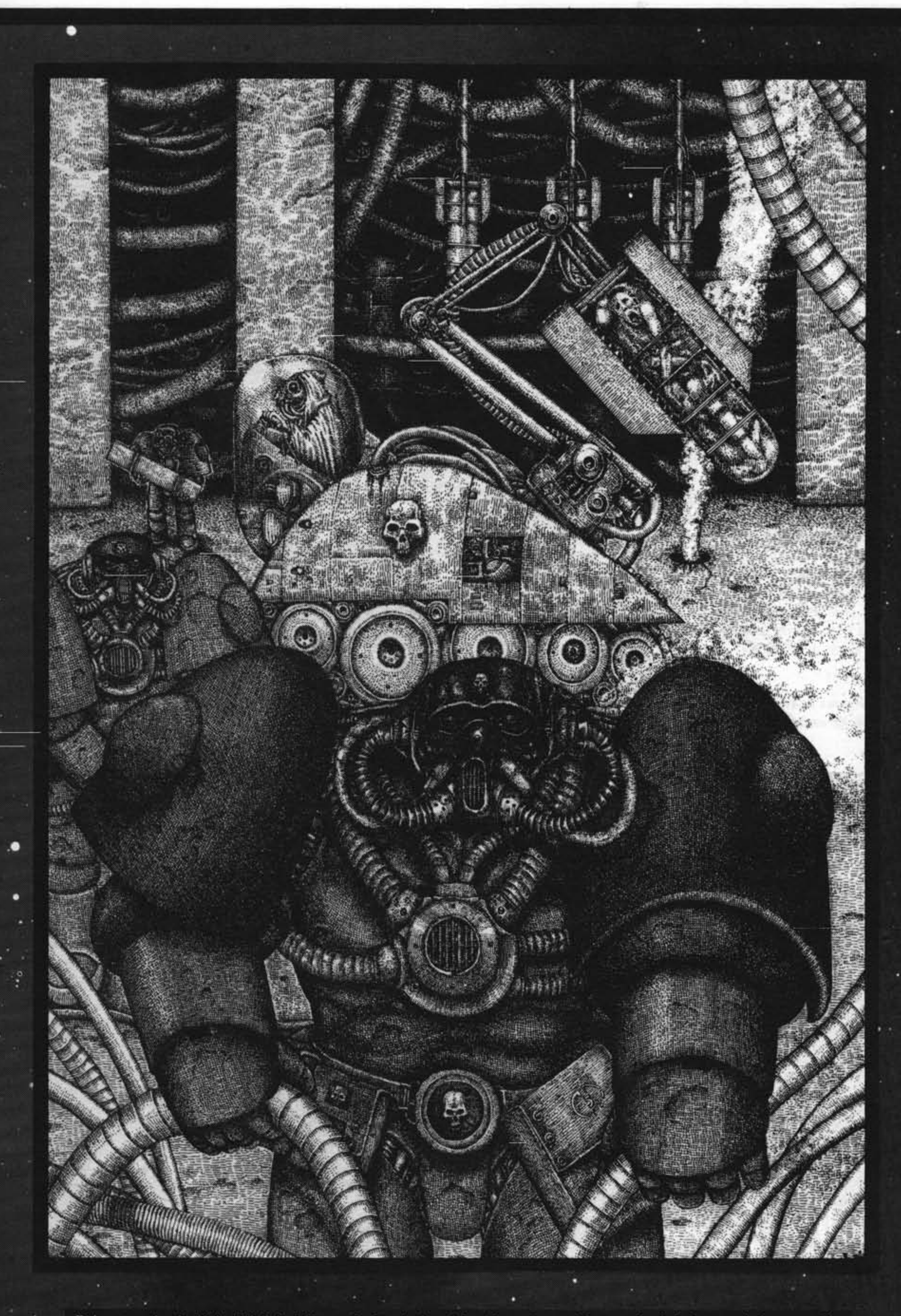
Nivel	Especial
Puntos-psi	4
Descripción:	Un Astrópata con esta habilidad es capaz de emitir una señal psíquica similar a la del Astronomicón pero mucho menos poderosa.El alcance de la señal es de un radio de 10 años. Irá alrededor de la ubicación actual del Astrópata. Dentro de esta esfera espacial un Navegante puede guiar una nave incluso sin tener acceso al Astronomicón, por ejemplo, más alla de la galaxia. Esta habilidad no puede ser usada desde dentro del hiper-espacio, por lo que un Astrópata a bordo de una nave espacial es incapaz de emitir esta señal (aunque si dos naves están haciendo saltos alternados, es posible para una derivar coordenadas de la otra).

Resistir ataques psíquicos

Nivel	Especial
Puntos-psi	4
Descripción:	Esta habilidad puede ser usada en cualquier momento, tanto en tu turno como en el del enemigo. Los astrópatas que usan esta habilidad pueden descontarse daño de cualquier ataque psíquico este turno, sea del tipo que sea (es decir, sea por una habilidad normal o un ataque especial de una criatura hiper-espacial).Los ejemplos incluyen catatonia causada por un Sabueso Astral, posesión por un Espectro Astral, absorción de energía vital por un Ladrón de almas o un Vampiro, esclavización por un Esclavizador e influencia por un Demonio hiper-espacial.

Seguimiento hiper-espacial

Nivel	Especial
Puntos-psi	4
Descripción:	Esta habilidad permite a un Astrópata emplazar una señal psíquica de retorno en la mente de un miembro de la tripulación de una espacionave. No importa que miembro de la tripulación sea afectado, la víctima no se percatará de su estado. La señal solo puede emplazarse desde una distancia corta (de hasta 1000 Kms. en espacio abierto, pero tan poco como 10 Kms. en un espaciopuerto abarrotado). Una vez puesta la señal permanece durante un D6+4 días y puede ser detectada a menos de 1000 Kms. por el Astrópata. Si durante este tiempo la nave hace un salto hiper-espacial, el Astrópata será capaz de presentir su destino. Naturalmente, para poder seguir a una nave con éxito a través del hiper-espacio, la nave que les sigue debe estar a menos de 1000 Kms. en el espacio real, si no, la señal será demasiado débil como para seguirla.



En las catacumbas de debajo del Palacio del Emperador, los miembros de los Adeptus Terra realizan su rutina diaria de mantenimiento y servicio.

• NAVEGANTES

Los navegantes son mutantes de un tipo muy especial, y aunque su apariencia puede variar enormemente, siempre tienen el poder de navegar a través del hiper-espacio. Aunque esta es una habilidad psíquica, los navegantes nunca tienen otros poderes psíquicos y no son más vulnerables a las criaturas psiquicamente capaces del hiper-espacio que cualquier humano normal. El origen de los navegantes se remonta a la Edad Oscura de la Tecnología, a una época de experimentación genética en la que se desarrollaron muchos tipos de mutantes para realizar papeles diseñados por sus creadores. Si los navegantes fueron creados deliberadamente o por accidente importa poco en la Epoca del Imperio, son una realidad viva y un recurso importante.

La mutación es consistente, por lo que es transmitida de generación en generación. El gen solo es transferible cuando ambos padres son navegantes, por lo que los navegantes tienden a casarse entre sí, formando un número de poderosas e influyentes familias navegantes. La mayoría de estas familias residen en la Tierra. No hay un control imperial sobre los navegantes, y muchos siguen carreras civiles como comerciantes. De todos modos, la mayoría suele servir en el entramado imperial, puesto que estas familias tienen un largo historial de servicio a la humanidad. Muchos Maestros de los Adeptus Terra han surgido de sus filas y también desempeñan cargos en todo el Imperio como miembros del Clero, Inquisición, ejército, flota, etc. Es en la flota donde pueden usar sus poderes a plena potencia, trabajando a bordo de naves espaciales como pilotos hiper-espaciales.

El aspecto físico de los navegantes puede variar mucho, aunque los miembros de cada familia tienden a parecerse. Algunos son idénticos e indistinguibles a los humanos ordinarios. Sin embargo, la tendencia entre los navegantes es ser altos y ahusados, y su carne tiene un peculiar aspecto transparente que sorprende. Sus ojos pueden ser extremadamente grandes y puede faltarles el iris, mientras que otros rasgos faciales pueden ser pequeños y poco desarrollados. Sus manos y pies pueden ser ridículamente grandes y frecuentemente están palmeados. Frecuentemente no tienen ningún tipo de vello corporal. Solo una forma extrema de navegante exhibirá todas estas características, pero la mayoría tienen alguna de las mismas.

Perfil. Los Navegantes tienen perfiles idénticos a los de otros humanos y pueden ser de cualquier tipo de personalidad ya descrito para humanos ordinarios.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Al igual que todos los tipos estándar de personalidades, los navegantes pueden también ser Marines del Espacio, en cuyo caso tienen los perfiles adecuados. La tabla siguiente sumariza las personalidades humanas básicas.

	Características de Combate								Caracter. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héroe menor	8	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héroe mayor	8	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Al igual que los Inquisidores, los navegantes son muy individualistas, por lo que puede ser más apropiado generar las personalidades aleatoriamente. Puedes determinar el número de *puntos de avance* disponibles en la tabla inferior. El 50% de los navegantes tienen perfiles humanos sin modificar, en caso contrario lanza un D10.

1-3	D6
4-5	2D6
6	3D6
7	4D6
8	5D6
9	6D6
10	7D6

Distribuye los puntos aleatoriamente, como se describe en *Personalidades* dentro de la sección *Combate.* Los navegantes nunca tienen poderes psíquicos.

Organización. Los navegantes son más una subespecie que una organización, y pueden encontrarse tanto en los Adeptus Terra como en otras unidades imperiales. Sin embargo, cada familia es muy cerrada (y a veces muy grande) y familias diferentes suelen aliarse por medio de matrimonios.



Por tanto, la organización familiar es muy importante (y un navegante puede encontrar necesidad de llamar a un familiar para que «toque algunos palillos» cuando lo precise). Además, algunas familias son rivales a muerte y no son infrecuentes las hostilidades abiertas (lejos de la Tierra).

Equipo. Los navegantes son individuos, por lo que el equipo que llevan refleja su fortuna personal y su éxito más que cualquier otra cosa. Los navegantes de las familias más influyentes estarán mejor y más costosamente equipados. Los que estén al servicio imperial estarán equipados de la manera apropiada.

Los navegantes llevan ropa civil, pero como suelen estar mucho tiempo en el espacio, a veces llevan un traje estanco. Sus armas también reflejan su medio ambiente (las armas que crean poderosas explosiones pueden dañar fácilmente a una nave espacial, por lo que generalmente no son empleadas. El arma más conveniente, y por ello un arma típica de navegante, es la laspistola. De todos modos, los navegantes no son luchadores por gusto.

Un navegante típico. El arquetipo del navegante esta correctamente representado por nuestro amigo Lustrom Locarno. Lustrom ha estado viajando por el espacio durante una década. Aunque solo tiene 27 años, parece mayor (los años de viaje por el espacio profundo a veces causan un envejecimiento prematuro). Al igual que la mayoría de los espacianos, lleva un traje estanco cuyo casco está totalmente equipado con autosentidos. Porta una laspistola estándar en una pistolera visible y otra disimulada en la caña de su bota derecha. En su otra bota lleva un cuchillo. Aparte del comunicador incorporado en su casco, lleva otro en uno de los bolsillos de su traje.

Generacion aleatoria. Los perfiles pueden generarse como se ha descrito previamente. El equipo personal puede ser generado como sigue:

Tabla 1 - Pistolas

Siempre 1 con una posibilidad del 50% de una segunda

Auto-pistola	01-10
Pistola bolter	11-20
Lanzallamas pesado	21-30
Laspistola	31-70
Pistola lanzagujas	71-75 + sustancias
Neuro-disruptor	76-80
Pistola de plasma	81-90
Pistola lanzatelarañas	91-00



Tabla 2 - Armas digitales Jokaero

Posibilidad del 25% de 1 de la siguiente tabla

Lanzaagujas	01-33
Laser	34-66
Lanzallamas	67-00

Tabla 3 - Armas de cuerpo a cuerpo

Una posibilidad del 75% de 1 de la siguiente tabla
Más una posibilidad del 25% de una segunda

Espada mecánica	01-15
Hacha de potencia	16-20
Guante de potencia	21-40
Espada de potencia	41-80
Espada	81-00

Tabla 4 - Armadura

Posibilidad del 25% de 1 de las siguientes

Flak	01-20
Red	21-40
Caparazón	41-60
De potencia	61-00

Tabla 5 - Campos de energía

Posibilidad del 25% de 1 de los siguientes.

Conversión	01-25
Desplazamiento	26-40
Estático	41-60
Refractário	61-00

Tabla 6 - Equipo adicional

El porcentaje de posibilidad como se indica

Bio-scanner	posibilidad del 50%
Aparatos respiratorios	posibilidad del 50%
	01-50 filtros
	51-75 branquias
	76-80 mascaras
	81-00 respirador (implantado)
Camaleonina	posibilidad del 10% (capa/tabardo)
Comunicador	siempre
Scanner energético	posibilidad del 50%
Protectores oculares	posibilidad del 50%
	01-10 visor
	11-45 lentillas
	46-75 gotas
	76-00 inyecciones
Cohetes de vuelo	10% (excepto que sea llevado por necesidad)
Inmunizador	posibilidad del 75%-D6 dosis
Infra-vision	posibilidad del 50%
	01-50 quirúrgica
	51-75 visor
	76-00 lentillas
Contador geiger	posibilidad del 90%
Traje anti-radiación	90% - Normalmente empaquetado
Traje estanco	Siempre, más un casco con auto-sentidos y comunicador
Sustentadores	posibilidad del 25%. D4 de ellos
Teleportador de regreso	1 si ha sido teleportado previamente
Disolvente de telarañas	Siempre si lleva una pistola telaraña - Sí no, un 90%, un D6 usos.







• LAS LEGIONES ASTARTES

Legiones Astartes es el título oficial de la organización de guerreros conocida como los Marines del Espacio. Es el brazo armado más poderoso y temido dentro del Imperio. La mayoría de sus miembros son reclutados en los planetas salvajes, donde castas tradicionalmente guerreras compiten por el honor de convertirse en «guerreros de los dioses». Puesto que los mundos salvajes son toscos, primitivos y bravíos, sus habitantes son excelente material combatiente. Pero en auténticos instintos asesinos de agresión psicópata, pocos reclutas pueden igualarse a la escoria asesina que se genera en las covachas oscuras de los Mundos-colmena. Llevados a extremos de locura por las colosales presiones de su medio ambiente, estos asesinos despiadados suelen ser ignorados por las autoridades (sus madrigueras son tan enormes que es casi imposible erradicarles totalmente). Por ello, son ideales para los Marines del Espacio y en ocasiones, bandas enteras de esta escoria de ciudad son cazadas y capturadas para un reclutamiento forzoso. Algunos reclutas provienen de las áreas civilizadas del Imperio (pero no muchos).

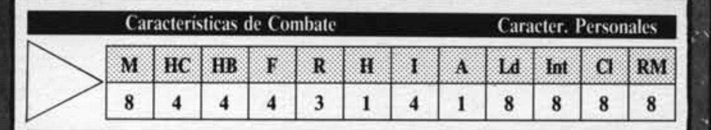
Los jóvenes reclutas reciben muchas horas de entrenamiento y adoctrinamiento intensivo, que culmina con cambios físicos y mentales. Sus cuerpos son fortalecidos por medio de la bioquímica, y sus almas son endurecidas por la psico-energía. Un caparazón de un plástico negro especial se mezcla con su carne, creando una especie de chapa de identificación al igual que una protección permanente. Toda esta preparación se realiza para convertir al candidato a Marine en un asesino disciplinado o al menos en uno controlable.

Los Marines del Espacio difieren del ejército ordinario en muchos aspectos, su base organizativa y su modo de operar son totalmente distintos. La unidad básica, llamada Capítulo*, es dirigida por su propio Comandante Imperial. Cada Capítulo es un pequeño ejército por si mismo y, aunque sólo incluye a mil Marines combatientes, tiene el potencial de lucha de muchas veces ese número en soldados normales. Los Capítulos tienen sus propios uniformes, transportes, Estado mayor no Combatiente, etc.; y son capaces de desplazarse a su destino usando sus propias naves espaciales. Por ser tan móviles, los Marines del Espacio suelen ser las primeras tropas que llegan a la escena de un conflicto y suelen ser también quienes realizan ataques sorpresa, asaltos y raids. Por su reputación de ferocidad salvaje y total falta de piedad han ganado el sobrenombre de *Angeles de la Muerte.*

Cada Capítulo tiene un mundo como base, que puede ser un planeta imperial o más posiblemente una luna o asteroide desierto. Algunos Capítulos llegan al extremo de mantener su planeta-base en secreto. La ubicación preferida es un planeta imperial, donde el Jefe del Capítulo normalmente llega a un acuerdo con el Gobernador del planeta, pagándole un diezmo por el derecho a construir y ocupar su propia fortaleza. Los gobernadores suelen apreciar el tener un Capítulo al lado de casa. Esto suele desanimar a visitantes no deseados.

(*) Como en las Ordenes Militares de la Edad Media (N. del T.).



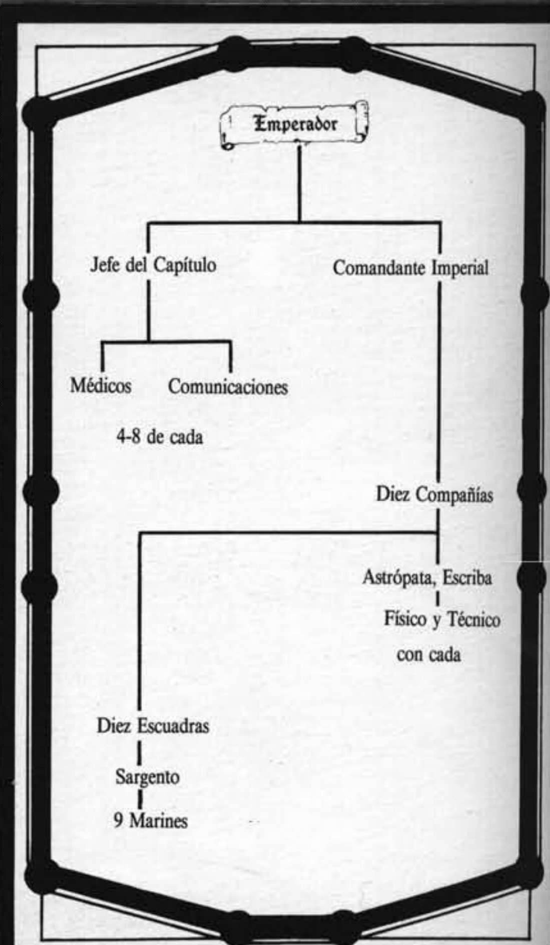


Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	4	4	4	3	1	4	1	8	8	8	8

Este es el perfil de criatura básica para Marines, las personalidades pueden generarse de igual manera que para otros humanos. Se aplica el máximo de valores normal para humanos (así, la F nunca puede ser superior a 4, por ejemplo).

	Características de Combate								Caracter. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	5	5	4	3	1	5	1	8	8	8	8
Héroe menor	8	6	6	4	4	2	6	2	9	9	9	9
Héroe mayor	8	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Organización. Los Marines que pertenecen al mismo Capítulo se denominan hermanos de batalla o parientes de batalla. Cada Capítulo comprende un Estado Mayor Administrativo, equipos de mantenimiento, de transporte y unos mil Marines del Espacio. Cada Capítulo está dirigido por un Marine veterano con la categoría de Comandante Imperial. Los guerreros se agrupan en escuadras de combate de 10 hombres, y cada escuadra es dirigida por un Sargento. 10 escuadras forman una Compañía dirigida por un Capitán. El Estado Mayor no combatiente realiza todas las funciones de apoyo y se organizan de acuerdo a las mismas en mecánicos, dotaciones de espacionaves, etc. Cada Capítulo tiene sus propios Astrópatas y Navegantes. Los oficiales Médicos y de Comunicaciones se agrupan a nivel Capítulo, pero operan individualmente sobre el campo de batalla (con perfil de *Héroe menor*). Cada Capítulo suele tener entre 4 y 8 oficiales médicos y de comunicaciones.





Equipo. El arma favorita de los Marines es el Bolter, normalmente con algún tipo de accesorio para combate cuerpo a cuerpo (como una hoja de hacha). Adicionalmente, todos los Marines llevan un cuchillo grande o espada corta y la mayoría también porta una pistola Bolter.

Las armas *Pesadas* y todo el equipo de especialistas suele estar distribuido en cada compañía. Ocasionalmente, el Jefe de un Capítulo puede instigar la formación de Compañías de armas pesadas, pero es poco común. Dicha Compañía se formaría agrupando todos los grupos de armas que están distribuidos entre las diez compañías del Capítulo.

Los Marines del Espacio llevan una forma estándar de armadura que, aunque varía muchísimo de aspecto, es básicamente la misma para cada capítulo. Corresponde a las *armaduras de potencia* descritas en los *perfiles de armadura*. El casco del traje incluye *auto-sentidos, comunicador* y *respiradores*. El traje está totalmente aislado de la atmósfera y funciona tanto como traje espacial como armadura de batalla.

Escuadra típica. Una escuadra típica de Marines incluye un sargento, dos Marines con armas especiales y otros 7 (total 10).

El Sargento y los Marines ordinarios están equipados con un cuchillo, una pistola bolter y un Bolter. Los dos Marines con armas especiales sustituyen su Bolter con un lanzallamas (o Fusil de gravedad) uno de ellos y un lanzamisiles (o un convertidor de partículas o Bolter pesado) el otro. Todos van equipados con armadura de potencia, incluyendo comunicador incorporado y auto-sentidos.

Estado Mayor Especialista. El Estado Mayor especialista de combate está formado esencialmente por oficiales médicos y de comunicaciones. Están equipados de igual manera que los Marines estándar, pero también llevan equipo adicional apropiado para su trabajo. Los Médicos llevan un *bio-scanner, inmunizador, Medi-equipo, contador geiger, estimulante*, y *disolvente de telarañas*. Normalmente se llevan también dos *sustentadores* para eliminar la penalización al movimiento del *Medi-equipo*. El personal de comunicaciones lleva el mismo equipo que los Marines ordinarios, más un *scanner-energético*, un *bio-scanner*, un *visor de infra-visión* (que opera a través de los auto-sentidos del casco) y un *comunicador* de alta potencia con un alcance de 320 km. y una penalización al movimiento asociada de 3 cms. Esto se sobrelleva con 3 *sustentadores*.

Uniformes. Cada Capítulo tiene su propia variación distintiva de la armadura de potencia de Marine básica. La armadura es fabricada por los propios herreros del Capítulo, que lo mismo las embellecen que improvisan. Los Marines consideran cuestión de honor adquirir trofeos en forma de equipos, armadura e incluso armas de sus enemigos vencidos. Todo esto hace que los Marines no tengan una apariencia estándar, aunque en realidad, su equipo básico es el mismo.

De todos modos, hay un uniforme más o menos igual para cada Capítulo, aunque este solo no suele ser más que un color básico o un emblema distintivo. Un color suele ser la identificación principal. Puesto que hay 1.000 Capítulos de Marines, es poco práctico listar todos sus uniformes o idiosincrasias. La Cicatriz blanca, por ejemplo, lleva armadura blanca; los Bebedores de Sangre una marrón rojiza; y los Angeles Oscuros la llevan totalmente negra. Los Puño Carmesí llevan pintado de rojo el guante de su armadura. Algunos capítulos usan colores que no tienen nada que ver con sus nombres. Elementos adicionales distintivos pueden originarse de los ritos específicos de cada Capítulo - por ejemplo, los Cicatriz blanca tienen todos una larga cicatriz facial que va desde la frente al mentón, mientras que los Manos de Hierro tienen su mano derecha reemplazada por una robótica.

Los uniformes también se decoran con runas y emblemas, que a veces son tradicionales dentro del Capítulo. Más adelante se ha incluido una selección de estos emblemas decorativos. En la mayoría de los Capítulos, a los sargentos se les distingue por sus galones, pero pueden variar en diseño y posición, muchas veces según el gusto del portador.

Los estandartes de combate suelen llevar la insignia y a veces alguna indicación sobre el nombre del capítulo. La bandera y emblema de los Lobos espaciales, por ejemplo, representa a un lobo gruñendo; los Angeles Oscuros llevan una bandera totalmente negra, y los Puños Carmesíes portan un dibujo de un puño cerrado.



La tabla a continuación indica el color principal y emblema de once capítulos de Marines del Espacio. Como hay 1.000 Capítulos en el Imperio, es fútil intentar listarlos todos aquí, por lo que los jugadores pueden inventarse uno propio.

CAPITULO	COLOR	EMBLEMA
Angeles de la Sangre	Rojo	
Bebedores de Sangre	Marrón-rojizo	
Puños Carmesíes	Azul y rojo	
Angeles Oscuros	Negro	
Carnívoros	Rojo	
Despedazadores de Carne	Negro	
Manos de Hierro	Negro	
Guerreros del Arco Iris	Multicolor	
Cráneos plateados	Acero	
Lobos Espaciales	Gris azulado	
Ultramarines	Azul	
Cicatriz Blanca	Blanco	

Generación de armas. Para generar aleatoriamente una escuadra Marine de 10 hombres, primero lanza un dado para determinar cuantas *armas especiales* contiene. Lanza un D6.

1	1
2-5	2
6	3

La escuadra contiene 1 sargento, el numero indicado de Marines con armas especiales y suficientes marines ordinarios para sumar 10.

Genera el armamento para cada Marine ordinario usando la siguiente tabla. Alternativamente, asume que todos están armados de forma idéntica (como suele ser el caso). Se asume que cada soldado tiene granadas suficientes del tipo generado para la duración de una batalla completa. Estas granadas son muy pequeñas y se pueden llevar docenas sin esfuerzo.

Tabla 1 - Marines Ordinarios

Cuchillo	Siempre
Pistola Bolter	Posibilidad del 90%
Más 1 de las siguientes	
Bolter	01-95
Lasrifle	96-98
Auto-rifle	99-00
Más una posibilidad del 25% de 1 de los siguientes tipos de granadas.	
Cegadora	01-15
Rompedora	16-40
Fragmentación	41-90
Aleatoria	90-00 pero **nunca** Anula-psíkos o torbellino

Tabla 2 - Sargentos

Cuchillo	Siempre
Pistola Bolter	Siempre
Más 1 de las siguientes	
Bolter	01-50
Pistola Bolter	51-90
Lanzallamas de mano	91-00
Más la posibilidad de cada una de las siguientes	
Espada mecánica	posibilidad 25%
Hacha de potencia	posibilidad 5%
Guante de potencia	posibilidad 5%

Más una posibilidad del 25% de uno de los siguientes tipos de granadas.

Cegadora	01-15
Rompedora	16-40
Fragmentación	41-90
Aleatoria	91-00 pero **nunca** Anula-psíkos o torbellino

Tabla 3 - Marines con armas especiales

Cuchillo	Siempre
Pistola bolter	Siempre

Las armas especiales pueden ser *básicas* o *pesadas*. Tira por cada una un D6.

Básica	1-3
Pesada	4-6

Básica		Pesada	
Lanzallamas	01-25	Convertidor de partículas	01-10
Fusil de gravedad	26-40	Cañón-D	11-20
Lanzaagujas	41-50	Lanzagranadas	21-30
Rifle fundidor	51-60	Fusil de plasma pesado	31-40
Fusil de plasma	61-80	Bolter pesado	41-50
Catapulta shuriken	81-00	Las-Cañón	51-60
		Lanzamisiles	61-80
		Multi-laser	81-90
		Multi-fundidor	91-00

Una escuadra de Marines no suele llevar normalmente más armas de cuerpo a cuerpo que las indicadas en las tablas. Pero esto no quiere decir que los Marines no estén entrenados en su uso, o no puedan disponer de ellas cuando sea necesario. Una unidad de Marines equipada para combate cuerpo a cuerpo sustituye su armamento principal por un arma generada de la tabla a continuación. Normalmente, todos los hombres de una escuadra irán equipados de la misma manera (75% de posibilidad), si no, tira por cada individuo por separado. Como el 90% de los Marines llevan pistola bolter, podemos encontrarnos con un armamento de dos de estas armas.

Tabla 4 - Armas adicionales de cuerpo a cuerpo

1 de las siguientes:

Pistola bolter	01-50
Espada mecánica	51-60
Lanzallamas de mano	61-65
Laspistola	66-70
Pistola lanzaagujas	71-72
Pistola de plasma	73-75
Hacha de potencia	76-85
Guante de potencia	86-87
Espada de potencia	88-91
Espada	92-98
Pistola telaraña	99-00

Tabla 5 - Equipo adicional

La posibilidad indicada para cada una de las siguientes

Armadura de potencia	siempre
Bio-scanner	50% de posibilidad de 1 por escuadra
Camaleonina	10% de posibilidad de todos los soldados o ninguno
Scanner energético	50% de posibilidad de 1 por escuadra
Cohetes de vuelo	Sólo para misiones especiales - todos los soldados o ninguno
Infravisión	Posibilidad del 25% de que el Jefe de escuadra tenga un visor idóneo instalado y operando a través de los auto-sentidos del casco.
Generador de Campo de Fase	Sólo para misiones especiales - todos los soldados o ninguno
Contador geiger	50% de posibilidad de 1 por escuadra
Traje anti-radiación	Sólo para misiones especiales-todos los soldados o ninguno
Sustentadores	10% de posibilidad de D4 de ellos por escuadra
Apuntadores	50% de posibilidad por cada arma *pesada*
Teleportador de regreso	1 por escuadra si son teleportados al principio

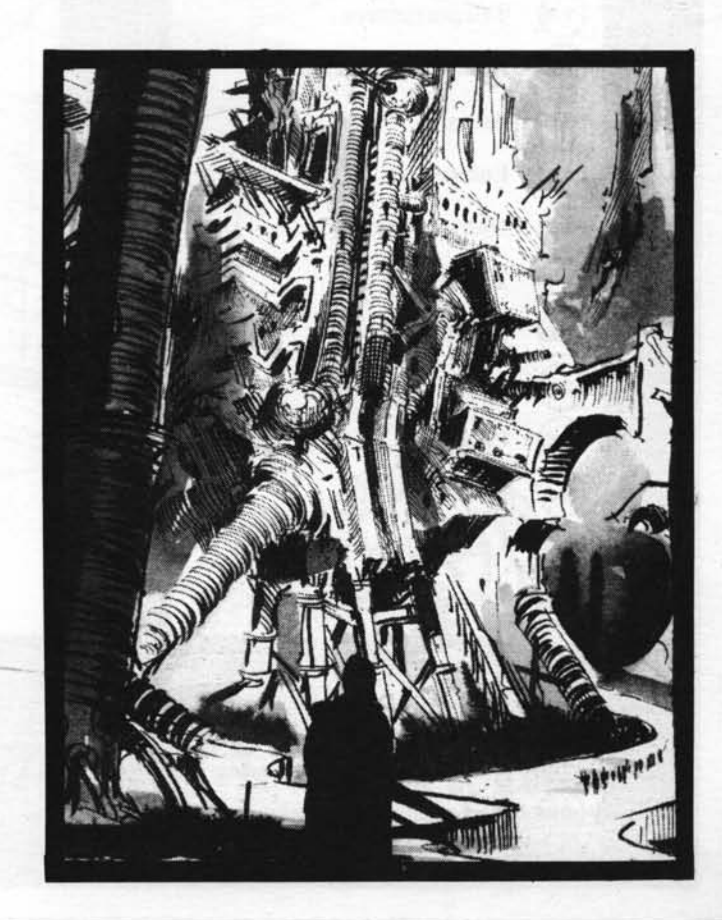
La armadura y casco estándar incorporan auto-sentidos y comunicadores y el traje completo incluye respiradores estando a prueba de atmósferas venenosas y armas de gas. Las armas para misiones especiales están sujetas a la interpretación del GM y se les puede permitir o no a los jugadores dependiendo de las circunstancias. Cualquier equipo puede ser distribuido entre los soldados, aunque los instrumentos diminutos, como los *bio-scanner* suelen ser portados por los Sargentos.

Transporte. Cada Capítulo tiene su propia sección de transporte (al igual que sus propias naves espaciales) y suelen tener disponibles varios tipos de vehículos. Pese a todo, hay límites obvios en estos recursos, y los Marines suelen preferir un vehículo multiuso de mediano tamaño para el transporte de tropas, como el **Rhino**. Cada vehículo es conducido por uno de los Marines. Cada Capítulo también tiene un vehículo mediano o pequeño para el uso del Estado Mayor médico y de comunicaciones. Genera el tipo como sigue:

01-25	Levitador
26-75	Cadena/Rueda ancha
76-00	Caminante

No se utilizan vehículos de carretera con ruedas. Los perforadores se reservan para misiones especiales, aunque cada Capítulo dispone de 10 (o 3D6). Normalmente no se utilizan vehículos grandes, aunque cada capítulo tiene una sección de un D4 de cada uno de los tres tipos : Levitadores, con cadena y caminante. Los vehículos pequeños se usan de forma extensiva, y cada compañía suele tener uno de los tres tipos principales permanentemente a su disposición, que a veces es empleado por el Capitán. Adicionalmente, cada capítulo puede disponer de 35 (10D6) vehículos de ese tipo de una vez. Los vehículos médicos siempre incluyen un *medi-equipo* (de tamaño vehículo) como parte de su equipo; los vehículos de comunicaciones siempre incluyen un comunicador grande con capacidad de emisión-recepción planetaria.

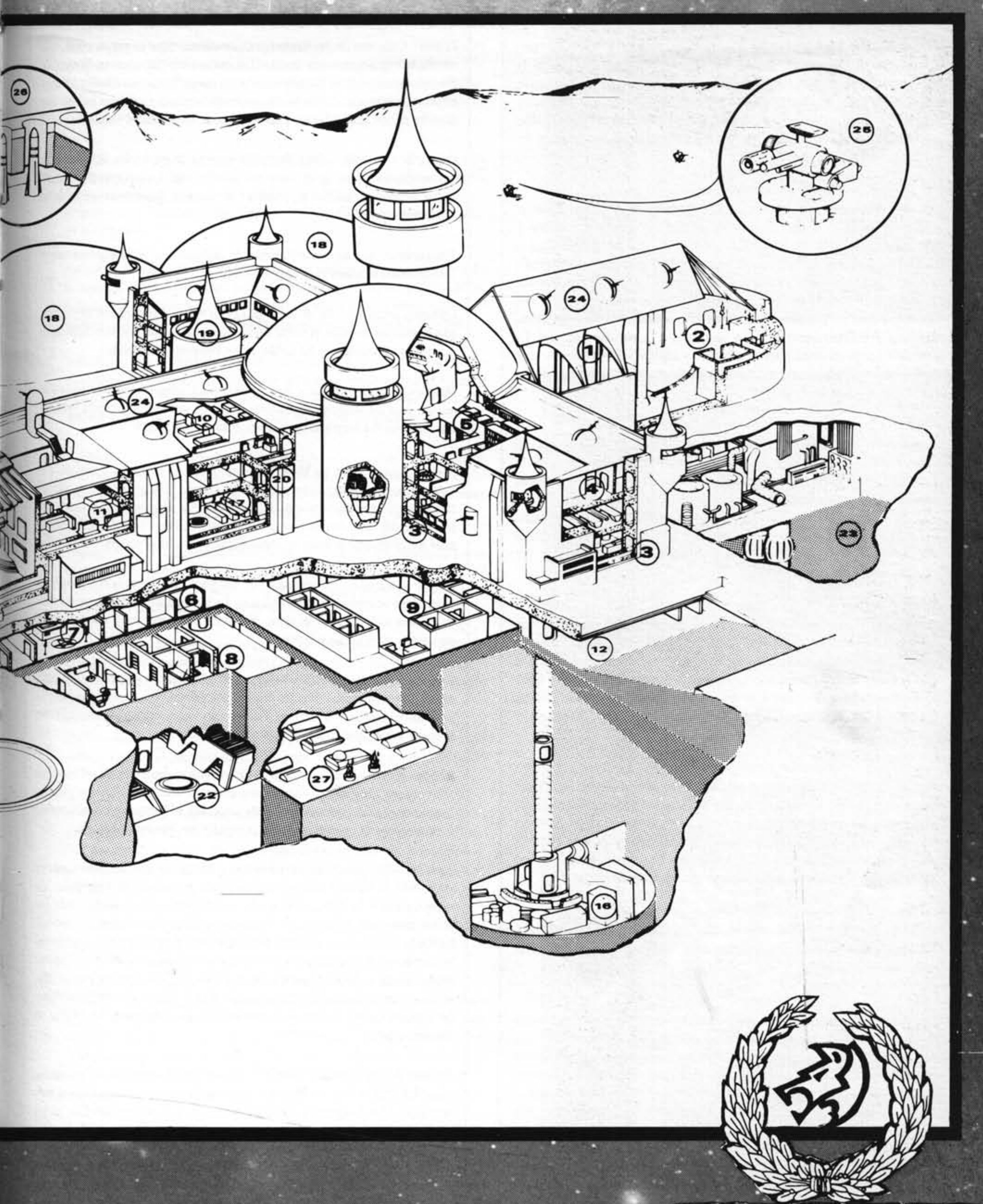
Tácticas. Las tácticas adoptadas varían de acuerdo a la situación en la que se encuentran. Si la situación precisa de un ataque frontal, los Marines siempre están dispuestos, por que no desean otra cosa que entregar su vida a los Dioses de la Batalla. La escuadra básica de 10 hombres es el elemento principal en cualquier batalla, pero puede ser inmanejable en pequeñas escaramuzas. En estas situaciones es habitual que la unidad se divida en dos grupos de 5 (normalmente antes de que empiece el combate). Cada grupo de 5 hombres puede ser considerado como una unidad separada, y pueden volver a ser divididas si se desea.





1. Asimularun
2. Reclusiario
3. Refectorio
4. Oratorio
5. Biblioteca
6. Celdas
7. Capilla de Compañía
8. Penitenciaría
9. Cámaras Privadas
10. Dormitorios Comunales
11. Habitaciones para invitados
12. Forjas
13. Silos de Lanzaderas
14. Teleportadores
15. Rampas de lanzamiento
16. Armería
17. Enfermería
18. Hidro-cultivos
19. Terrario
20. Escritorio
21. Solitarium
22. Calabozo
23. Generador
24. Láser defensivo
25. Defensas locales
26. Silos de misiles
27. Catacumbas
28. Salón Principal
29. Barbacana

LA FORTALEZA-MONASTERIO DE LOS LOBOS ESPACIALES



Información de Capítulo

Cada Capítulo de los Adeptus Astartes tiene su propio Cuartel General o base. La ubicación de algunos de ellos es ampliamente conocida, como la de la Fortaleza-Monasterio de los Puño Carmesí en el Mundo de Rynn. La localización exacta de las bases de muchos Capítulos son secretos celosamente guardados. Algunas son tan secretas que incluso las autoridades imperiales no tienen ni idea. Algunas no están situadas en planetas sino en espacionaves orbitales o en asteroides huecos.

Una base de Marines típica es la de los Lobos Espaciales en el planeta Lucan. El Jefe de los Lobos Espaciales, Comandante Imperial Enoch, es también el gobernador del planeta. El Jefe de los Lobos es denominado Señor Lucan o Lucan por esta razón. La base es una gigantesca fortaleza-monasterio dedicada tanto a la guerra como a la adoración. Como en todos los Capítulos de Marines, las tropas combatientes de los Lobos Espaciales son monjes-guerreros. Los Marines ordinarios son *Hermanos de Batalla,* mientras que los Sargentos, Capitanes y el Comandante son jefes espirituales a la par que marciales. La naturaleza exacta del ritual religioso, creencias y expresión de los Marines varía de Capítulo en Capítulo, pero se centra en los dogmas del Culto Imperial y la hegemonía espiritual del Eclesiarca.

Asimularun - Aparte del Salón Principal, es la sala más grande de la base. El Capítulo entero puede reunirse dentro de esta enorme sala de altas bóvedas. El Asimularun se usa para reuniones masivas, festividades religiosas y fiestas especiales. Los oradores se dirigen a la asamblea desde las tarimas alzadas al frente del altar. Durante las Fiestas, la *gran mesa* se sitúa en la tarima, y en la misma se sientan el Comandante Enoch y los Maestres del Capítulo. Cuando se usa el asimularum para ceremonias de culto, las cortinas que cubren el altar son retiradas, dejando ver el reclusiario.

Reclusiario - El reclusiario suele estar separado del asimularum por una cortina. Esta es un área reservada exclusivamente para actividades de culto. El reclusiario deriva su nombre de un oficial religioso llamado Reclusiarca. Las santas reliquias del Capítulo y sus más preciados trofeos de batalla son conservados en este lugar. El Reclusiarca tiene su oficina a un lado, y además hay tres capillas privadas dedicadas a Leman Russ (el fundador del Capítulo), el Emperador deificado y el Emperador como Oráculo.

Refectorio - Es el comedor principal, usado en las comidas normales. Los accesos a las cocinas, despensas, unidades de distribución y baños de purificación están en esta sala. Los miembros combatientes del Capítulo siguen una dieta estricta y sencilla. Esta es reforzada por un complejo bio-químico, preciso para mantener sus físicamente mejorados cuerpos. Las comidas son tomadas en silencio, mientras que el Marine de mayor categoría presente reza oraciones de gracias.

Oratorio - Hay varias habitaciones similares repartidas por toda la fortaleza-monasterio. Se utilizan para reuniones privadas, informes, lecturas y pequeñas asambleas de toda índole.

Biblioteca - La biblioteca es más que un simple almacén de libros, es también la oficina central de registros y el centro principal de comunicaciones. Los Astrópatas del Capítulo pasan aquí muchas horas, recibiendo y emitiendo los mensajes psíquicos que permiten a Lucan comunicarse con el resto del Imperio. El Bibliotecario Jefe es una figura muy importante. Es responsable no sólo de cuidar los registros históricos escritos, microfilmados y holografiados, sino también de las comunicaciones dentro de la base y con el mundo exterior. También es el responsable de los sistemas de defensa de la base. Dichos sistemas se controlan desde una habitación acorazada especial. Los Oficiales de Comunicaciones del Capítulo tienen su lugar también aquí, junto con una plana mayor de gran tamaño, formada por Bibliotecarios, Astrópatas y asistentes técnicos.

Celdas - Cada uno de los Hermanos-Combatientes tiene su propia celda, una sencilla habitación en donde duerme. Las celdas están dispuestas en bloques de diez, que corresponden a los miembros de una misma Escuadra; cada diez bloques forman el contingente de una Compañía. Cada bloque de Compañía incluye una pequeña oficina administrativa y habitaciones privadas para el Capitán.

Capilla de Compañía - Cada Compañía tiene su propia capilla, adosada a su bloque. Este es el lugar de devoción más común. Aquí, los Hermanos de Batalla recitan liturgias y realizan las rogativas de combate que forman parte de su régimen disciplinario.

Penitenciaría - Los hermanos culpables de cualquier tipo de transgresión sufren confinamiento terapéutico en la penitenciaría.

Cámaras privadas - Es el lugar donde viven y duermen los sirvientes, administradores, técnicos, personal naval y todos los no combatientes. Estas áreas son menos espartanas que las Celdas de los Hermanos de Batalla.

Habitaciones para invitados - Estos apartamentos comparativamente lujosos se resevan para los visitantes importantes. También incluyen una capilla privada. Los visitantes del Administratum suelen utilizar estos cuartos.

Forjas - Aquí es donde los Marines fabrican y reparan sus armas y equipos. Las forjas de los Lobos Espaciales son grandes y están bien provistas. Los hábiles trabajadores son Marines especialistas llamados Hermanos Artesanos. El encargado del Taller de armamento es el Maestre de Forja. Más allá de las Forjas están los campos de pruebas de armas, donde se evalúa el equipo.

Silos de Lanzaderas - La enorme y bien equipada flota de los Lobos Espaciales se mantiene en órbita alrededor de Lucan. La fortaleza-monasterio tiene tan sólo un número muy pequeño de naves, que suelen emplearse como naves-correo y transportes entre Lucan y la flota.

Teleportadores - Hay cuatro habitaciones de teleportación separadas en la base de los Lobos Espaciales. Son los medios primarios de desplazamiento entre la fortaleza-monasterio y la Flota. El Teleportador uno se usa para la recepción de invitados y tiene numerosas defensas secretas.

Rampas de lanzamiento - Debajo de las rampas de lanzamiento, en hangares subterráneos, se guardan veinticuatro aparatos, incluyendo cuatro grandes transportes y ocho exploradores de alta velocidad. El hangar de mantenimiento y los depósitos de combustible están protegidos por blindaje diamantino.

Armería - La armería es un complejo subterráneo enorme pero siempre abarrotado. Su ascensor principal está protegido por puertas de doble grosor de núcleo cerámico. La munición se guarda en cuatro almacenes separados, cada uno de los cuales está protegido por un campo estático y siete capas de blindaje laminado. Incluso si un accidente destruyese uno de los polvorines, el daño no se extendería. La seguridad de la armería es responsabilidad del Maestro Armero. Sólo se puede acceder a la armería en su presencia, puesto que las puertas sólo se abren con su señal codificada e impresión digital. Unicamente el Comandante del Capítulo conoce la fórmula secreta hablada que puede abrir las puertas en una emergencia.

Enfermería - La enfermería es un departamento médico avanzado que combina todos los recursos de un hospital, establecimiento de investigación y bio-laboratorio. Los Doctores y Cirujanos tienen sus habitaciones privadas en los niveles superiores. Los sirvientes, enfermeras y otros supernumerarios comparten un dormitorio en un nivel inferior. A cargo del departamento está el Maestre enfermero, que es un miembro muy importante del Capítulo. Es aquí donde los guerreros son alterados quirúrgicamente en guerreros super-humanos usando sofisticadas bio-químicas y psico-cirugías.

Hidro-cultivos - Lucan es un mundo productivo. Los Lobos Espaciales reciben un diezmo de la comida producida en el planeta y siempre cuentan con suministros de productos locales frescos. Además, en los baños de hidro-cultivo crecen vegetales exóticos o de temporada. Muchos otros Capítulos disponen de sistemas de hidro-cultivo mayores.

Terrario - El terrario comprende varias habitaciones grandes, dedicadas exclusivamente al cuidado y crecimiento de plantas de toda la galaxia. Además de ser una zona placentera, un muestrario y una colección referencial, el terrario proporciona las materias primas para varias de las drogas más potentes usadas en la enfermería.

Escritorio - Esta pequeña habitación es similar a muchas otras repartidas por toda la base. Los escritorios facilitan acceso instantáneo a códices sin censurar de los ficheros de la biblioteca. Una terminal de ordenador permite al usuario seleccionar y consultar ficheros y grabar consultas de la biblioteca principal.

Solitarium - El Solitarium está situado a corta distancia de la fortaleza-monasterio. En este retiro, los Hermanos de Batalla pueden estar días o incluso años en reclusión contemplativa. Los Marines que buscan ascensos deben estar semanas enteras de privación y meditación dentro del solitarium.

Calabozo - Los calabozos de los Lobos Espaciales se encuentran muy por debajo de la Enfermería. Los prisioneros pueden ser encerrados con seguridad en las celdas reforzadas de diamantino del calabozo, de donde son llevados posteriormente a la enfermería para subsiguientes interrogatorios.

Generador - La fortaleza-monasterio obtiene su energía de las entrañas de Lucan mismo. Cuatro enormes pilas cristalinas penetran kilómetros y kilómetros en el corazón del planeta, convirtiendo el calor subterráneo en energía convencional a través de una conexión de cristal en fase.

Láser defensivo - La base está protegida por un despliegue formidable de láseres defensivos instalados en torretas blindadas. Hay treinta y dos láseres permanentemente operativos. Los restantes ochenta y ocho pueden activarse en tan sólo cuatro días.

Defensas locales - El perímetro de la base está vigilado por un auto-sistema que controla trescientas diecisiete torretas distintas. Cada torreta comprende cuatro lascañones y un lanza-misiles.

Silos de misiles - El poderío principal del sistema defensivo tierra-espacio de los Lobos Espaciales es un complejo de silos situados fuera del perímetro de la base. Hay más de cuatrocientos silos, como este, desparramados por la superficie de Lucan, cada uno de los cuales es controlado desde una habitación blindada en la Biblioteca.

Catacumbas - El lugar de enterramiento de los Lobos Espaciales y el sitio de descanso de muchos héroes de antaño.

Salón principal - La entrada principal a la base lleva directamente a este salón de alta bóveda. Dicho salón ha sido construido para impresionar. Es la estructura de una sola habitación más grande de todo el planeta. Dentro de ella se muestran muchos de los trofeos de guerra del Capítulo. Cuadros sobre batallas famosas cubren los muros. Antiguas armas y armaduras brillan desde vitrinas de plexiglás. En el techo, cubriendo la longitud del salón, cuelga la espacionave "Medusa" que fue pilotada por Leman Russ, fundador de los Lobos Espaciales.

Barbacana - Antes que los visitantes puedan entrar en la fortaleza-monasterio, deben pasar a través de la portería o barbacana. Siempre hay una guardia para que los visitantes puedan ser recibidos adecuadamente. Puesto que no todas las visitas vienen por tierra, la barbacana tiene sus propias pistas de aterrizaje para facilitar la recepción de naves.


Penal Legion troops advance under close supervision


Eldar mercenaries



Trooper of Army *Retribution* IX Hamburgerwald campaign

GUERREROS DEL EJERCITO. LA GUARDIA IMPERIAL

El ejército es la columna vertebral del poder imperial, incluyendo a millones de guerreros. Al contrario que los Marines, estos guerreros se reclutan en los mundos humanos por leva. La leva, administrada por el clero, es una institución odiada y temida. Prácticamente cualquier persona que no trabaja para la administración imperial puede verse reclutada para el ejército. El servicio es siempre de por vida, a veces en algún rincón perdido de la galaxia. El papel del ejército es guarnicionar los mundos humanos, y ser la fuerza principal de combate en conflictos prolongados.

Los Guardias no son tan duros o despiadados como los hermanos de batalla de las Legiones Astartes, ni estan tan trastornadamente entregados como los Adeptus Arbites (que forman el brazo armado del Clero). Sin embargo, están muy entrenados y normalmente, bien equipados y dirigidos.

Perfil. Los Guardias tienen perfiles humanos estándar:

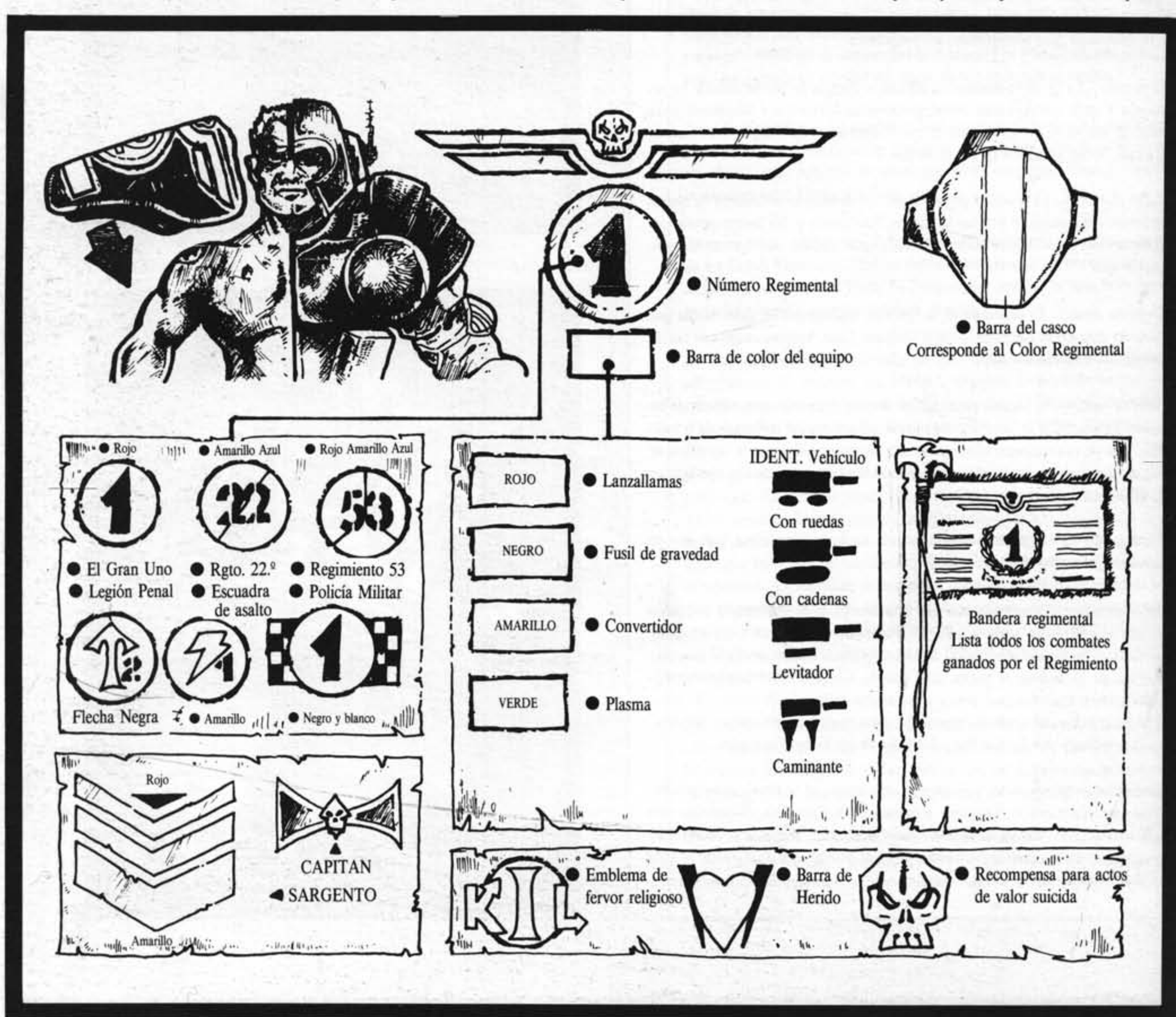
Características de combate								Carac. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

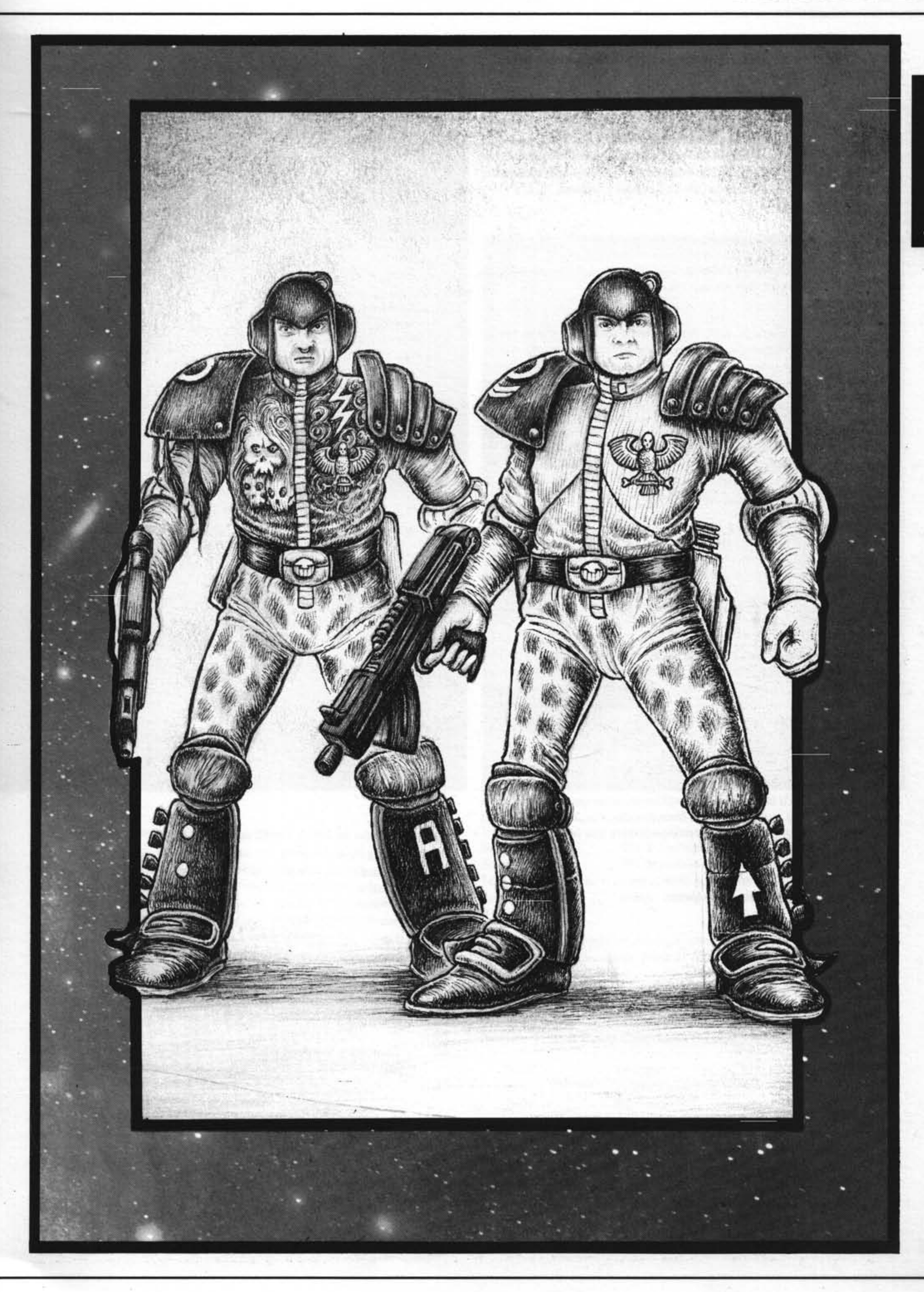
Las personalidades de tipo estándar tienen los siguientes perfiles.

	Características de combate								Carac. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	4	4	4	3	1	4	1	7	7	7	7
Héroe menor	8	6	5˙	4	4	2	5	2	8	8	8	8
Héroe mayor	8	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Puedes crear personalidades humanas usando cualquiera de los métodos explicados en la sección *Personalidades* de *Combate*.

Organización. Los Guardias se organizan en escuadras de 10 hombres, incluyendo un soldado con armas espaciales y un Sargento. 10 de estas escuadras forman una compañía dirigida por un Capitán. Cualquier número de compañías pueden ser agrupadas para formar un ejército, 100 suele ser el número habitual (10.000 hombres). Un estado mayor auxiliar no combatiente se integra con cada compañía, y cada ejército dispone de un Estado Mayor coordinador. Cuando sea necesario, pueden incluirse oficiales adicionales para actuar como mandos intermedios. El Jefe del Ejército será un Comandante Imperial y él y su Estado Mayor personal serán seleccionados de entre las filas del Clero. La disposición, suministro y mando de los ejércitos imperiales es labor exclusiva del Administratum, convirtiéndose en otra herramienta del todopoderoso Clero. Los Estados Mayores no combatientes incluyen un cierto número de Astrópatas, equipos de mantenimiento, etc., pero nunca tripulaciones de espacio-naves. Los ejércitos nunca tienen sus propias naves espaciales (al contrario que los Marines) y dependen totalmente de la Flota para su transporte. Esta es una política deliberada del Clero, que busca frenar el poder individual de los comandantes de Ejército y descorajinar a rebeldes en potencia.





Aunque los ejércitos son la unidad básica de organización, pueden destacarse pequeños grupos de batalla formados por 1 o más compañías para combatir independientemente, normalmente bajo el mando de un Capitán Superior.

Equipo. Los lasrifles gozan del favor del ejército puesto que son fáciles de mantenerse, usarse y fabricarse. Los Comandantes Imperiales pueden y suelen mantener almacenes de diferentes armas para usos especiales según la ocasión lo requiera. Normalmente, un soldado lleva un lasrifle y una espada corta o cuchillo. Las laspistolas están consideradas armas de oficial, por lo que son utilizadas por los Sargentos y Capitanes.

El Equipo especial suele ser distribuido por igual entre las escuadras, cada una tiene normalmente una única arma especial (que puede ser *básica* o *pesada*). En algunas ocasiones, se pueden improvisar escuadras de armas especiales, e incluso compañías de armas especiales, pero ambos casos son muy extraños.

La armadura Flak es la estándar. Puede llevarse también un casco o capucha, pero en ocasiones la cabeza va totalmente al descubierto. No se distribuyen protectores oculares o aparatos respiratorios como equipo básico. Los comunicadores son llevados por Sargentos y Oficiales de alto rango, pero nunca por la tropa.

Escuadra típica. Una escuadra típica de Guardias imperiales incluye un Sargento, un soldado con armas especiales y 8 soldados. El sargento y los guardias normales van equipados con un cuchillo, lasrifle y armaduras Flak. El Sargento también lleva una laspistola. El soldado con arma especial cambia su lasrifle por un lanzallamas o un lanzamisiles. Otras armas especiales son mucho menos comúnes.

Uniformes. Los ejércitos tienen sus propios armeros y técnicos (sacados de las filas del Clero), pero estos individuos no fabrican todo el equipo, la mayoría del mismo se obtiene de depósitos planetarios, aunque sus preferencias son las que dan una apariencia conjunta al ejército. El equipo puede ser individualizado en alguna medida por sus usuarios y no se lleva un control exhaustivo de la apariencia de una escuadra.

El emblema del ejército suele portarse de forma destacada en el pecho u hombro derecho. La vestimenta básica incluye un par de pantalones ajustados y resistentes y una chaqueta que puede ser de cuero, tela o material sintético. En muchos casos, las tropas pueden llevar algunas prendas civiles. Los emblemas honoríficos, símbolos religiosos y adornos personales abundan entre la gente tremendamente supersticiosa del Imperio.

Generación de armas. Una escuadra incluye un Sargento, un guardia con un arma especial y 8 guardias normales y pueden ser generados aleatoriamente. Génera el arma de cada soldado usando la tabla adjunta. Alternativamente, asume que todos van armados idénticamente (que es lo normal). Cuando se lleven granadas, se asume que cada hombre tiene suficientes unidades del tipo indicado para que le duren toda la batalla.

Tabla 1 - Armamento para todos los soldados

Cuchillo	Siempre
Más 1 de las siguientes	
Auto-rifle	01-05
Bolter	06-10
Lasrifle	11-00
Más una posibilidad del 15% de 1 de los siguientes tipos de granadas.	
Cegadora	01-15
Rompedora	16-40
Fragmentación	41-90
Aleatoria	91-00 pero **nunca** Anula-psíkos o torbellino

Tabla 2 - Armamento adicional para sargentos

1 de las siguientes	
Pistola bolter	01-10
Lanzallamas de mano	11-20
Laspistola	21-95
Pistola de plasma	96-99
Pistola-telaraña	00



Más una posibilidad del 25% de 1 de las siguientes

Espada mecánica	01-75
Hacha de potencia	76-80
Guante de potencia	81-85
Espada de potencia	86-90
Arma con asta	91-95
Arma de mano	96-00

Tabla 3 - Armas especiales

Los Guardias con armas especiales sustituyen su arma básica con un arma *básica* o *pesada* generada usando las tablas siguientes. Lanza un D6 para determinar cual.

1-3	Arma básica
4-6	Arma pesada

Básica		Pesada	
Lanzallamas	01-25	Convertidor de partículas	01-10
Fusil de gravedad	26-40	Cañón-D	11-20
Lanzaagujas	41-50	Lanzagranadas	21-30
Rifle fundidor	51-60	Fusil de plasma pesado	31-40
Fusil de plasma	61-80	Bolter pesado	41-50
Catapulta shuriken	81-00	Las-cañón	51-60
		Lanza-misiles	61-80
		Multi-láser	81-90
		Multi-fundidor	91-00



Armadura de red	10% de posibilidad, llevada en adición a la Flak
Bio-scanner	50% de posibilidad de 1 por escuadra
Camaleonina	10% de posibilidad - todos los soldados o ninguno
Scanner energético	50% de posibilidad de 1 por escuadra
Cohetes de vuelo	Sólo para misiones especiales - todos los soldados o ninguno
Protectores oculares	Posibilidad del 25% de visores fotocromáticos - todos los soldados o ninguno
Generador de campo de fase	Sólo para misiones especiales - todos los soldados o ninguno
Contador geiger	50% de posibilidad de 1 por escuadra

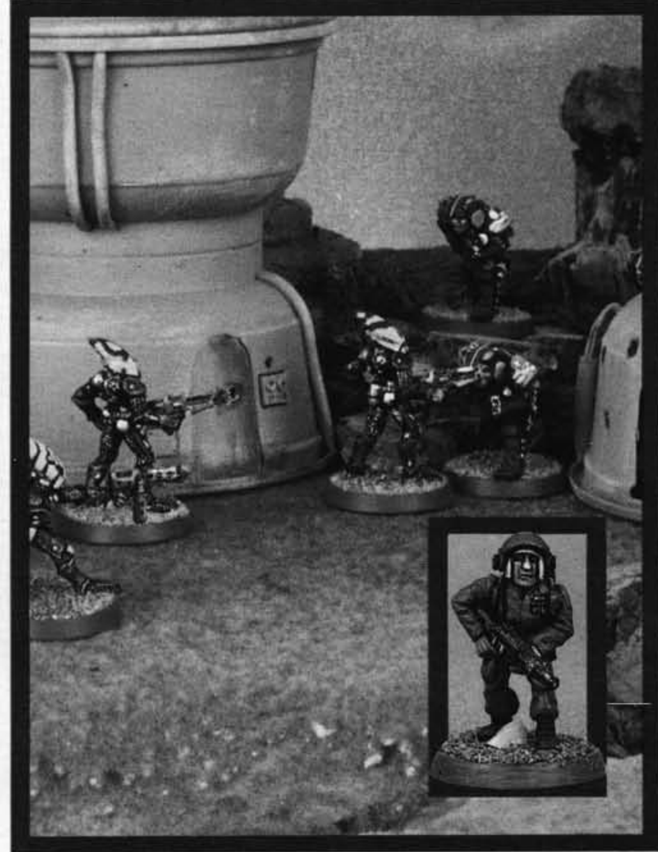


Tabla 4 - Armas adicionales de cuerpo a cuerpo

Una escuadra no suele llevar normalmente más armas de cuerpo a cuerpo que las indicadas en las tablas. Sin embargo una unidad puede estar equipada para el combate cuerpo a cuerpo sustituyendo su armamento principal por un arma generada de la tabla siguiente. Normalmente todos los hombres de una escuadra irán equipados de la misma manera (75% de posibilidad), si no, tira por cada individuo por separado.

1 de las siguientes:

Laspistola	01-50
Espada mecánica	51-60
Lanzallamas de mano	61-65
Pistola Bolter	66-70
Pistola lanzaagujas	71-72
Pistola de plasma	73-75
Hacha de potencia	76-85
Guante de potencia	86-87
Espada de potencia	88-91
Espada	92-98
Pistola telaraña	99-00

Tabla 5 - Equipo adicional

La posibilidad indicada de cada una de las siguientes

Armadura Flak	Siempre
Traje anti-radiación	Sólo para misiones especiales - todos los soldados o ninguno
Sustentadores	10% de posibilidad de D3 de ellos por escuadra
Apuntadores	25% de posibilidad por cada arma *pesada*
Teleportador de regreso	1 por escuadra si son teleportados al principio
Comunicador	Siempre 1 por escuadra

Cualquier equipo puede ser distribuido entre los soldados, aunque los instrumentos diminutos, como los bio-scanner, suelen ser portados por los Sargentos.

Transporte. El transporte se guarda en un depósito del ejército y se dispone de diversos tipos. Sin embargo, con recursos limitados y con suministros inconstantes, el ejército prefiere mantener un cierto número de vehículos multi-uso de mediano tamaño para el transporte de tropas. Genera el tipo usando esta tabla.

01-25	Levitador
26-75	Cadena/Rueda ancha
76-00	Caminante

No se utilizan vehículos de carretera con ruedas. Los Perforadores se reservan para misiones espaciales, aunque cada Ejército dispone de 10 (o 3D6). Normalmente no se utilizanvehículos grandes, aunque cada Ejército tiene una sección de un D4 de cada uno de los tres tipos : Levitadores, con cadena y caminante. Los vehículos pequeños se usan de forma extensiva, y cada compañía suele tener uno de los tres tipos principales permanentemente a su disposición que a veces es empleado por el Capitán. Adicionalmente, cada Ejército puede disponer de 35 (10D6) vehículos de ese tipo de una vez.

Legiones Penales. El Servicio militar como guerrero del Imperio es una condena común para criminales de poca monta. Sus delitos pueden ser rellenar incorrectamente los impresos de declaración de impuestos (el fraude intencionado es un delito mas grave), devolver fuera de plazo los libros en préstamo de la biblioteca, mantener en mal estado los desagües, tirar la basura a la calle, etc. El servicio es vitalicio. Los soldados de las legiones penales sufren una existencia más dura que la de los guerreros ordinarios, los oficiales son sádicos y despreocupados. En algunas legiones, los guerreros son controlados por medio del uso deliberado de inyectores de *frenetizador* anudados a sus muñecas. Los oficiales llevan un equipo de control, y por medio de él pueden inducir diferentes estados psicológicos en las tropas. Una unidad penal tiene un 25% de estar controlada de esa manera.

Tácticas. El ejército está listo para modificar su forma de aproximación dependiendo del calibre de la oposición, el tipo de terreno y la naturaleza del equipo que tienen a su disposición. En general, prefiere una aproximación mucho más cauta que la de la élite de los Marines, teniendo menos interés en sacrificar sus vidas por una causa que probablemente no entienden y que les importa poco cuando la comprenden. Los alienígenas son otra cosa. Con la típica intolerancia humana y su xenofobico deseo de sangre, puede confiarse en la Guardia para atacar vigorosamente y destruir formas de vida alienígenas.

La escuadra de 10 hombres es la unidad básica de combate, con sus armas especiales destacadas en ocasiones antes de la batalla para mantener posiciones importantes o proporcionar fuego de cobertura. Se prefiere un avance cauto hasta corto alcance, pero normalmente se evita el combate cuerpo a cuerpo.

• EL COMERCIANTE-BRIBON

El Imperio es un estado vasto y disperso, extendido por casi el total de la galaxia, llegando a penetrar en las zonas más compactamente habitadas del espacio alienígena. El Imperio contiene un millón de mundos habitados, pero incluso esto es una diminuta fracción de toda la galaxia. Así tenemos al extremo oriental, el area remota de la galaxia donde el Astronomicón no llega, y donde los únicos habitantes humanos son renegados o grupos de colonos cuyos ancestros fueron olvidados hace milenios. La mayor parte de la galaxia permanece inexplorada, desconocida y peligrosa.

El potencial de nuevos mundos, civilizaciones alienígenas y recursos inimaginables ha estimulado el crecimiento de los agentes imperiales conocidos como Comerciantes-Bribones(*). Con licencia y equipo del Clero, el Comerciante-Bribón puede explorar libremente las regiones remotas de la galaxia, las áreas donde el Astronomicón no llega y aquellas zonas que, aun estando dentro de su alcance no son visitadas. Los Comerciantes-Bribones han intentado, incluso, cruzar los vacios del espacio inter-galáctico, pero como a tales distancias incluso los poderes de comunicación de los Astrópatas son inservibles, se desconoce si alguna de estas misiones ha tenido éxito. Operando de forma aislada de la autoridad central del Imperio, el Comerciante- Bribón debe decidir como actuar ante civilizaciones alienígenas, descubrimientos y peligros. Si juzga que una raza es potencialmente peligrosa, puede intentar destruirla o recopilar tanta información como pueda para que otros lo hagan. Si decide que una raza puede ser útil a la humanidad, puede intentar tomar contacto y establecer relaciones. Si un planeta es sencillamente rico tecnológica o mineralmente, puede ser saqueado y el Comerciante-Bribón volverá a la Tierra cargado con el tesoro del espacio: artefactos alienígenas, minerales raros y preciosos e insospechados productos tecnológicos.

Es innecesario decir que un Comerciante-Bribón requiere un complemento adecuado de naves espaciales, soldados y auxiliares para poder completar su misión. Su responsabilidad total puede extenderse a una docena de espacio-naves, a veces enormes cargueros repletos con un pequeño ejército, una dotación completa de técnicos y colonos voluntarios para establecer colonias en nuevos mundos. Lo más importante son, obviamente, las tropas, puesto que ellas son quienes tienen que enfrentarse con cualquier amenaza potencial.

(*) Del ingles «Rogue Trader». Este adjetivo es el subtítulo de estas reglas. (N. del T.).

Perfil. Los Comerciantes-Bribones son individuos que han alcanzado una posición poderosa dentro de la jerarquía imperial. Pueden provenir de entre las filas de los Adeptus Terra, la Inquisición, la Guardia o la Flota; algunos pocos son civiles influyentes, de entre los cuales las familias Navegantes son las más famosas. La política también puede influir en su destino, porque aunque libre del control imperial, el Comerciante-Bribón está también convenientemente quitado de enmedio, más allá del centro del poder real. Los Comerciantes-Bribones tienen una reputación como proscritos, muchos son gente que el Clero prefiere tener lejos, como Jefes de Marines vocingleros, Navegantes influyentes, Inquisidores de inclinaciones liberales y Comandantes Imperiales rebeldes. El perfil de un Comerciante- Bribón refleja su status como un individuo experimentado. El perfil adjunto puede ser considerado como típico.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8

La mejor manera de representar un Comerciante-Bribón es generar su perfil aleatoriamente. El número mínimo de *puntos de avance* disponibles es de 4D6 hasta un máximo de 7D6 (o 23 puntos) para los personajes más avanzados. Para crear un Comerciante-Bribón, decide el número de puntos usando un D4.

1	4D6
2	5D6
3	6D6
4	7D6

Reparte estos puntos al azar, según el método descrito en *Personalidades* en la sección de *Combate*. Los Comerciantes-Bribones suelen disponer de poderes psíquicos, el 30% de ellos son psíkos, en comparación al 5% de los personajes humanos normales. Los Comerciantes que no sean psíquicos pueden ser Navegantes (la posibilidad es del 5%).

Organización. El Comerciante-Bribón trabaja bajo instrucciones del Clero, pero estas son tan breves como amplias. De todos modos una vez que se pierde el contacto con la tierra, el Comerciante-Bribón es efectivamente independiente.

Equipo. El equipo puede ser de cualquier tipo, lo mismo alienígena que inencontrable en el Imperio. En batalla, un Comerciante-Bribón aparece típicamente con armadura de potencia y algún tipo de campo de energía. El armamento llevado en todo momento incluirá al menos un tipo de pistola (normalmente una bolter) y una espada de potencia o mecánica. Las armas digitales gozan de gran éxito también.

Un Comerciante-Bribón típico. Jan Van Yastobaal disfrutó de una exitosa carrera en el Administratum antes de alcanzar la posición suprema de Alto Señor de Terra. Fue la edad lo que finalmente lanzó a este guerrero incansable a la galaxia exterior, donde muy pronto ganó una reputación de ser particularmente hábil en encontrar y saquear mundos alienígenas. Lleva su traje de armadura de potencia bajo un tabardo sin mangas. Su casco está moldeado como un cráneo con cuernos. También lleva un campo estático y otro refractario, y su armamento incluye una pistola bolter, auto-pistola, laspistola, espada de potencia y tres armas digitales Jokaero (un laser, un lanzaagujas y un lanzallamas). Su equipo adicional incluye un comunicador, bio-scanner, filtros en la nariz, gotas oculares fotocromáticas, un inyector de inmunizador, lentillas de infra-visión, sustancias para el lanzaagujas Jokaero, un contador- geiger, un estimulante, un aplicador de sinte-piel con suficiente producto como para 3 usos, 3 sustentadores y disolvente para telarañas.

Generación de armas. El equipo personal de un Comerciante-Bribón es fácilmente mucho y puede ser generado como sigue:

Tabla 1 - pistolas

Un D4 de las siguientes:

Auto-pistola	01-10
Pistola-Bolter	11-50
Lanzallamas de mano	51-60
Laspistola	61-70
Pistola lanzaagujas	71-75+sustancias
Neuro-disruptor	76-80
Pistola de plasma	81-90
Pistola telaraña	91-00+sustancias

Tabla 2 - Armas digitales Jokaero

Un D4 de las siguientes con una posibilidad del 10% de un D6 adicional

Lanzallamas	01-33
Laser	34-66
Lanzaagujas	67-00



¡ATENCION!

Ciudadanos del Mundo de Logan, quedáis avisados que, durante un breve receso en la tormenta hiper-espacial, el renegado *Myron Jubalgunn* ha llegado a nuestro planeta junto con un peligroso alienígena de origen desconocido. La presencia de estos criminales en el Mundo de Logan, constituye una amenaza para todos sus habitantes y para los verdaderos hombres de cualquier sitio. Los ciudadanos que oculten información sobre estos enemigos del Imperio sufrirán la ira completa del Señor de la Humanidad.

Inquisidor Toulon Hess


MEDIC
DARK A ELS
PRAY FOR DEATH
FLESH EATERS
FLESH TEARERS
FIELD POLICE
SPAC WOLVES
ULTRA MARINES
WHITE SCARS
Implanted studs indicated 10 years service per stud.
Trooper
Trooper Veteran
Sergeant
Sergeant Veteran
Captain
Captain Veteran
Field Police


BLOOD ANGELS
BLOOD DRINKERS
CRIMSON FISTS
CHAPLAIN
IRON HANDS
RAINBOW WARRIORS
SILVER SKULLS
SERGEANT
IMPERIAL COMMANDER
Chapter Badge
Rank
Equipment
Bolter
Hvy Bolter
Flamer
Beamer
Graviton
VETERAN
CAPTAIN

Tabla 3 - Armas de cuerpo a cuerpo

Un D3 de las siguientes

Espada mecánica	01-15
Hacha de potencia	16-20
Guante de potencia	21-40
Espada de potencia	41-80
Espada	81-00

Tabla 4 - Armadura

1 de las siguientes

Flak	01-10
Red	11-20
Caparazón	21-30
De potencia	31-00

Tabla 5 - Campos de energía

Un D4 de los siguientes

Conversión	01-25
Desplazamiento	26-40
Estático	41-60
Refractario	61-00

Tabla 6 - Equipo adicional

La posibilidad indicada de cada uno de los siguientes

Bio-scanner	Posibilidad del 90%
Aparatos respiratorios	Posibilidad del 90%
	01-50 filtros
	51-75 branquias
	76-80 máscara
	81-00 respirador (implante)
Camaleonina	Posibilidad del 50%, capa/tabardo
Comunicador	siempre
Scanner energético	Posibilidad del 90%
Protectores oculares	Posibilidad del 90%
	01-10 visores
	11-45 lentillas
	46-75 gotas
	76-00 inyecciones
Cohetes de vuelo	Excepto que tengan que llevarse por necesidad - Pero siempre disponible
Inmunizador	Posibilidad del 75% - Un D6 dosis
Infra-visión	Posibilidad del 75%
	01-50 quirúrgica
	51-75 visores
	76-00 lentillas
Contador geiger	Posibilidad del 75%
Traje anti-radiación	Posibilidad del 10%. Normalmente empaquetado.
Estimulante	Posibilidad del 95%. 5D6 dosis
Antidoto antiatontador	Posibilidad de 50%. Un D6 dosis
Sinte-piel	Posibilidad de 25%. Un D6 dosis
Sustentadores	Posibilidad de 50%. Un D4
Teleportador de regreso	1 si es teleportado al principio
Disolvente de telarañas	Siempre, si se lleva entelarañador, en otro caso, 90%. Un D6 usos.

Esto sería el equipo personal. El equipo transportado a bordo de la nave incluye al menos un ejemplo de cada pieza de equipo, incluyendo vehículos.

Séquito. Los Comerciantes-Bribones no se marchan al vacío espacial solos: cada uno manda una pequeña flota, un contingente de tropas, colonos y todo tipo de personal de apoyo. Con ellos llevan suministros para varios años, vehículos, estaciones de investigación prefabricadas, alojamientos, transportes, armamento, etc. Un séquito típico puede ser una compañía entera de Marines del Espacio (100 guerreros) más dos compañías de Guardias Imperiales, junto con todos sus vehículos estándar y equipo auxiliar. Todo ello puede ser generado según la manera habitual si lo deseas.

• LOS ASESINOS

El enorme tamaño del Imperio supone que el gobierno planetario es frecuentemente abandonado a sus propios designios, a veces por siglos. La administración imperial solo reaparecerá cada diez o veinte años para cobrar impuestos o diezmos. A veces incluso esto es imposible, por culpa de tormentas hiper-espaciales o crisis en otros lugares. Como consecuencia, los gobiernos planetarios pueden desaparecer; o un gobernador planetario puede empezar a pensar en vivir al márgen del Imperio, a veces las rutinas antipsíkos pueden relajarse, o se olvidan del pago de los impuestos imperiales. Devolver a los planetas descarriados al rebaño imperial puede conseguirse de muchas maneras. Un método (muy empleado) es la guerra abierta, otro es el exterminio. En el otro extremo de la escala está el contrarrestar a un gobernador de forma diplomática, bien apoyando a sus rivales o infiltrando organizaciones anti-gubernamentales y pro-imperiales. Si un planeta puede reincorporarse al Imperio por hábil diplomacía, se evita una costosa, problemática y destructiva guerra. Los agentes imperiales están plenamente versados en todos los trucos de la diplomacía, incluyendo acciones clandestinas como soborno, agitación de masas, sabotaje económico, terrorismo, tortura, crimen y asesinato.

El Asesino es uno de los más útiles de estos agentes diplomáticos. Su trabajo es muy sencillo: eliminar individuos clave dentro de la oposición. En ocasión, una rebelión se centra sobre una sola persona y un planeta puede ser puesto de rodillas tan solo con la muerte o desaparición de dicha persona. Si se hace astutamente, el líder rebelde puede ser eliminado silenciosamente y sustituido por un duplicado exacto. Los asesinos pueden convertirse en esos duplicados, dado que son capaces de cambiar su apariencia física usando la droga modificadora llamada *Polimórfica*. Los Asesinos son maestros del disfraz, y pueden tener el aspecto de cualquier humano, así como el de algunos alienígenas. Están entrenados para usar la sinte-piel negra protectora, la capa de piel sintética que protege a los Asesinos del medio ambiente además de suministrar a su cuerpo sustancias reforzadoras de los sentidos.

Los asesinos se reclutan en los mundos salvajes cuando son niños y reciben un entrenamiento extensivo de diez años en la Escuela de los Asesinos en la Tierra, de donde pasan a residir y operar en el Cuartel General de los Asesinos, ubicado en un lugar secreto del planeta imperial. Esta es una de las divisiones «secretas» de los Adeptus Terra mejor conocidas en el Imperio. En la Escuela, el candidato a asesino pasa por una década de duras pruebas, recibiendo implantes psíquicos para ampliar sus sentidos y fortalecer su decisión, amén de cirugía acústica sub-muscular para permitirle sobrevivir al uso de la droga polimórfica. Cada Asesino debe dominar a la perfección las armas y equipos de su ocupación, debe saber como conducir y cuidar toda suerte de vehículos desde una moto a una nave espacial, debe ser un técnico experto y debe tener un conocimiento académico de la historia del Imperio, su organización e idiomas. Todo ello es mucho para los estándares normales, por lo que no todos los jóvenes reclutas sobreviven al entrenamiento.

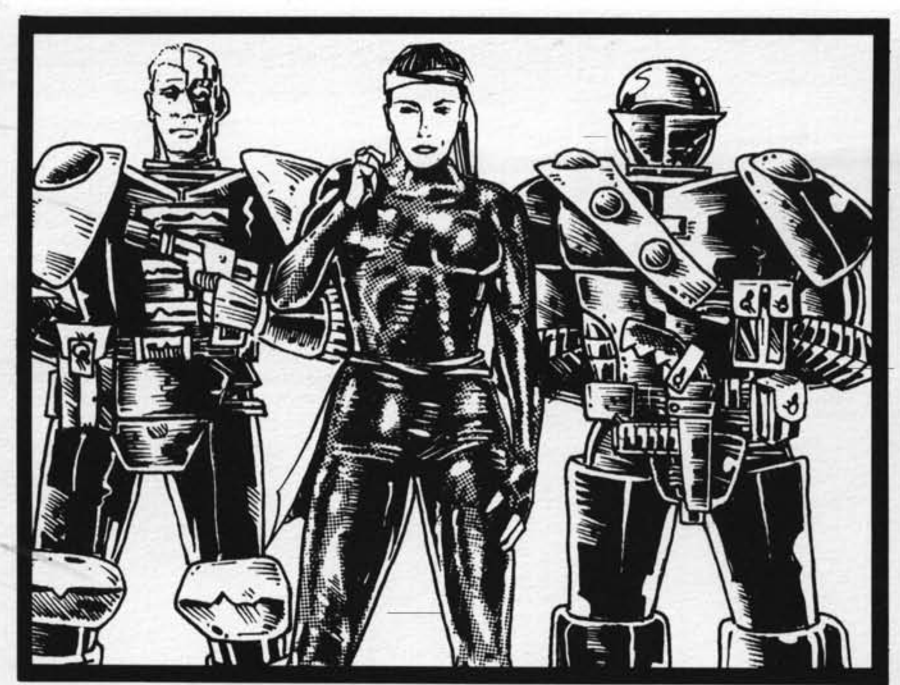
Perfil. Una vez que ha finalizado su entrenamiento, un Asesino tiene características equivalentes al menos a un *héroe menor*.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	5	5	4	4	2	5	2	8	8	8	8

Un Asesino de nivel básico puede ser generado aleatoriamente con 4D6 *puntos de avance*. La mayoría de los Asesinos pueden ser más poderosos, pudiendo ser generados al azar. Lanza un D4 para determinar sus *puntos de avance*.

1	4D6
2	5D6
3	6D6
4	7D6

Distribuye estos puntos aleatoriamente, tal y como se describe en *Personalidades* en la sección de *Combate*.

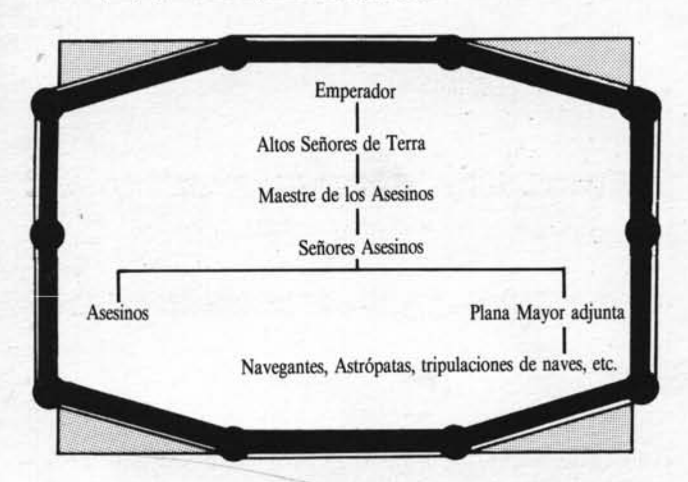






Un Asesino tiene una posibilidad del 25% de tener poderes psíquicos (siempre hay que considerar que están protegidos contra alienígenas psíquicos). A veces los Navegantes son reclutados para los Asesinos, así que hay una posibilidad del 5% de que un Asesino sea un Navegante.

Organización. Los Asesinos se acuartelan en su Cuartel General secreto en algún lugar de la Tierra. Su jefe es el Maestre de los Asesinos, una figura misteriosa que nunca ha sido vista por los miembros ordinarios del Clero, aunque se rumorea que tiene acceso personal a los Altos Señores de Terra, si no al Emperador mismo. Su lealtad al Emperador está por encima de toda duda, puesto que él es el único que controla una organización que podría fácilmente derribar al Imperio mismo si lo desease. La organización incluye una plana mayor auxiliar, además de Astrópatas, Navegantes y otros sirvientes. Aunque no son Asesinos, estos personajes viven enteramente dentro de la organización, sin tener contacto con el mundo exterior. Los Asesinos se dividen en Señores Asesinos, que no realizan el trabajo directamente, sino que planifican, organizan, investigan y supervisan las misiones de los Asesinos jóvenes. El grueso de los Asesinos no tiene categorías, aunque obviamente, hay agentes más experimentados que otros.



Equipo. Los Asesinos tienen acceso a todos los tipos de equipo. Las armas digitales Jokaero son muy solicitadas, y la droga polifórmica y la sinte-piel son obligatorias. No suelen llevar armaduras, ya que son inapropiadas en la mayoría de las situaciones en que trabajan los Asesinos, aunque cuando es necesaria, cualquier armadura está disponible para ellos.

Un Asesino típico. Camaru fue separada de sus padres a la edad de tres años, y solo muy vagamente recuerda sus primeros pasos entre los cazadores de la edad de piedra del sistema Christ. Pronto se distinguió entre sus compañeros candidatos a Asesinos; alcanzando en poco tiempo el nivel de Asesino entrenado de pleno derecho, realizó su primera misión a la edad de dieciseis. Era parte de una escuadra de tres personas que abordó un transporte imperial. Su misión era la de asegurarse que la nave desapareciese llevándose con ellos a ciertos miembros menores del Clero, sospechosos de estar bajo dominio alienígena. Gracias al cerebro ágil y las reacciones rápidas de Camaru, los tres Asesinos pudieron escapar de la nave tras descubrir que habia un Vampiro a bordo y toda la tripulación estaba bajo su maligna influencia. Huyendo en una cápsula de salvamento tan solo unos segundos antes de hacer explotar una bomba fundidora, el trío vagó a la deriva por el espacio durante un mes antes de ser rescatados. Tan solo la hibernación auto-inducida les salvó la vida. Camaru es alta, musculosa y, al igual que todos los Asesinos, extremadamente fuerte y atlética. Ha sido reproducida aquí tal y como apareció delante del rebelde Señor Okku, un Comandante Imperial traidor que estaba vendiendo sus súbditos a los esclavistas Orkos para enriquecerse. El Señor de Okku no se beneficio de la reunión, sino que se le cortó la lengua y fue el último Okkuriano vendido a los esclavistas Orkos. Camaru lleva una sinte-piel negra, alrededor de su cintura lleva un pañuelo escarlata que oculta un cuchillo, un bio-scanner, un comunicador, varios viales de droga polifórmica como para 3 usos, disolvente de sinte-piel, y una cuerda de estrangular. También lleva diez armas digitales Jokaero (1 en cada dedo): 3 lanzallamas, 3 lanzaagujas y 4 laseres. Los lanzaagujas están cargados con venenos mortíferos. Alrededor de su cabeza, Camaru lleva un pañuelo blanco que esconde otra cuerda para estrangular.

Generación de armas. El armamento de un Asesino puede ser generado aleatoriamente de las tablas adjuntas. Estas te proporcionarán una gran variedad de armas, algunas de las cuales pueden ser desechadas si lo deseas.

Tabla 1 - pistolas

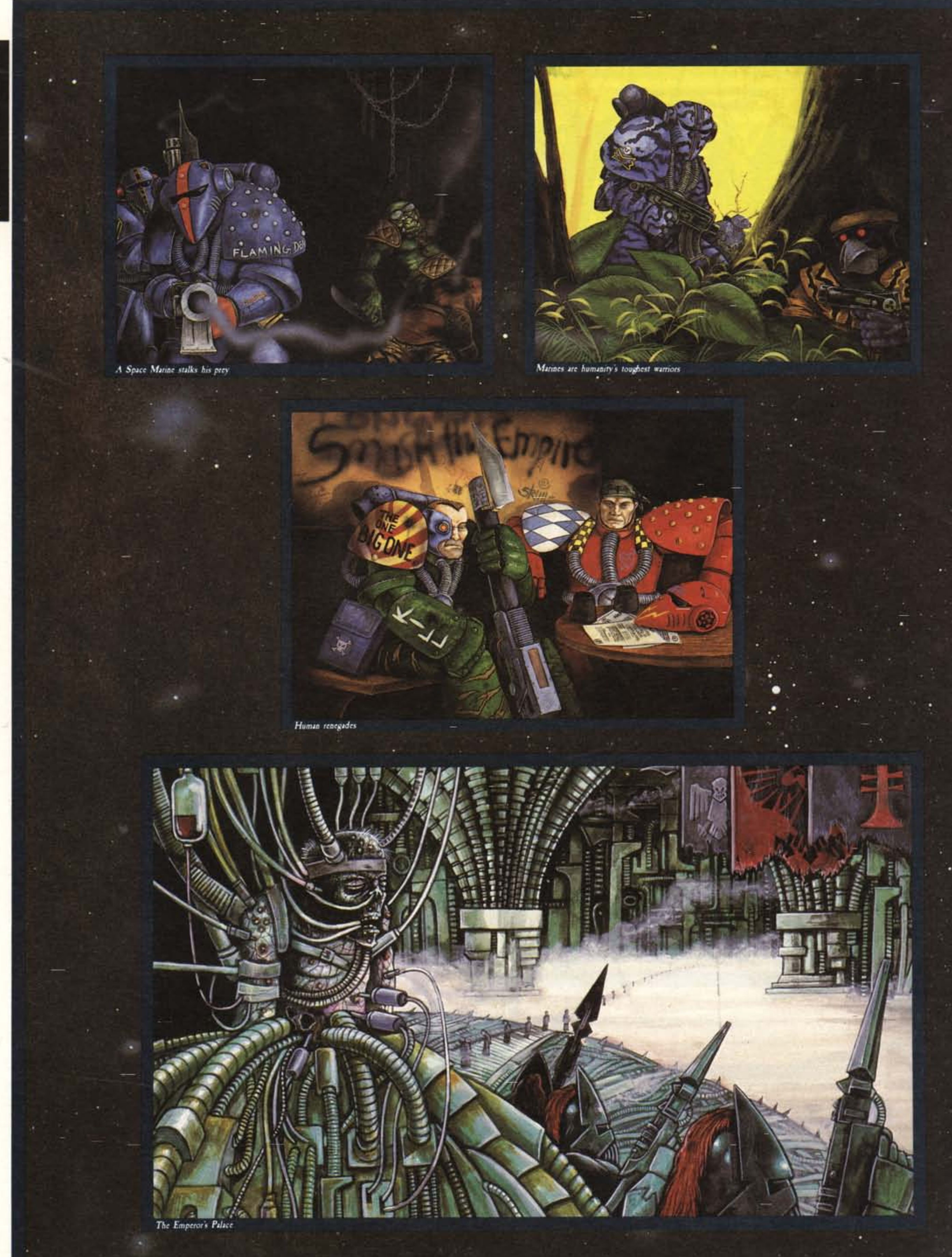
Un D4 de las siguientes

Auto-pistola	01-10
Pistola bolter	11-50
Lanzallamas de mano	51-60
Laspistola	61-70
Pistola lanzaagujas	71-75 + sustancias
Neuro-disruptor	76-80
Pistola de plasma	81-90
Pistola telaraña	91-00 + sustancias

Tabla 2 - Armas digitales Jokaero

Un D4 de las siguientes más una posibilidad de un 10% de un D6 adicional.

Lanzallamas	01-33
Laser	34-66
Lanzaagujas	67-00

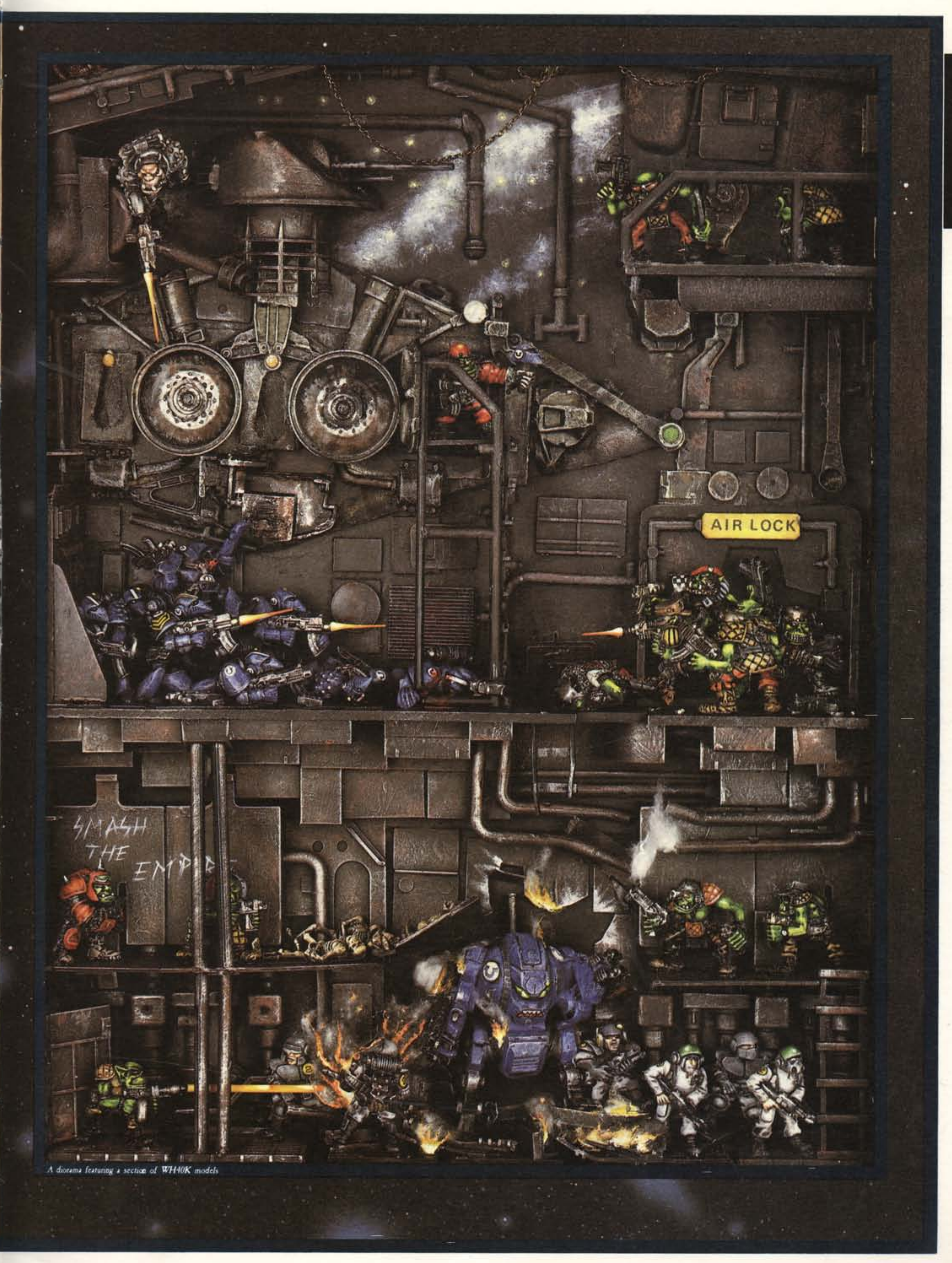


A Space Marine stalks his prey

Marines are humanity's toughest warriors

Human renegades

The Emperor's Palace



A diorama featuring a section of *WH40K* models

Tabla 3 - Armas de cuerpo a cuerpo

Un D4 de las siguientes

Espada mecánica	01-15
Hacha de potencia	16-20
Guante de potencia	21-40
Espada de potencia	41-80
Espada	81-00

Tabla 4 - Granadas

2D6 de granadas generadas aleatoriamente (usa la tabla de la sección *Perfiles*).

Tabla 5 - Armadura

Posibilidad del 25% de 1 de las siguientes

Flak	01-25
Red	26-40
Caparazón	41-60
De potencia	61-00

Tabla 6 - Campos de energía

Un D4 de los siguientes

Conversión	01-25
Desplazamiento	26-40
Estático	41-60
Refractario	61-00

Tabla 7 - Equipo adicional

La posibilidad indicada para cada elemento

Bio-Scanner	Posibilidad del 90%
Aparatos respiratorios	Posibilidad del 90%
	01-50 Filtros
	51-75 branquias
	76-80 máscara
	81-00 respirador (implantado)
Camaleonina	Posibilidad del 90% - capa
Comunicador	Siempre
Scanner energético	Posibilidad del 90%
Protectores oculares	Posibilidad del 90%
	01-50 quirurgica
	51-75 visores
	76-00 lentillas
Droga polimórfica	Posibilidad del 90% - Un D6 usos
Contador geiger	Posibilidad del 75%
Traje anti-radiación	Posibilidad del 10% - normalmente empaquetado
Estimulante	Posibilidad del 95% - 5D6 dosis
Antídoto anti-atontamiento	Posibilidad del 50%. Un D6 usos
Sinte-piel	Siempre - un D6 usos
Sustentadores	Posibilidad del 50% - un D4
Teleportador de regreso	1 si fue teleportado inicialmente
Disolvente de telarañas	Siempre si se lleva un entelarañador, si no, posibilidad del 90% de un D6 usos

• AHUMANOS

Los ahumanos son criaturas que han evolucionado de su raiz humana, cambiando o mutandose en mayor o menor grado. Difieren de los mutantes en que obedecen a un patrón físico reconocible, de pura raza y no son más proclives a posteriores mutaciones que los humanos normales. Hay muchos millones de estas criaturas viviendo en el Imperio, y son tolerados o explotadas por las autoridades al igual que el resto de la población. Es raro que un ahumano alcance posiciones de gran poder dentro de la jerarquía imperial y muchas variedades están sujetas al escarnio, miedo o los prejuicios del pueblo. Suelen ser reclutados para el ejército, la flota y otros servicios imperiales (aunque no para los Marines). En el ejército suelen ser incluidos en Compañías o escuadra junto con otros ahumanos, estando segregados de los guerreros humanos.

Los ahumanos tienen sus propios perfiles distintivos. Sin embargo, su equipo, vestimenta y otros detalles tienden a seguir los cánones de la organización a la que pertenecen, sea la Guardia, el Clero, Inquisición,etc.

• HOMBRE-BESTIA: HOMO SAPIENS VARIATUS

El termino coloquial *Hombre-Bestia* se usa para describir mutaciones de la raza humana, combinando la apariencia de los humanos con la de animales, normalmente cabras. Los Hombres-Bestia no son necesariamente iguales, y puede manifestarseles parecido con diversos animales; aparte de eso, son genéticamente estables, por lo que son considerados una forma de ahumanos más que una mutación impredecible. Al igual que en su apariencia, son de temperamento bestial, habiéndose hecho una reputación de toscos, agresivos e indisciplinados. Las Compañías de Hombres-Bestia están consideradas en la Guardia como combatientes muy útiles, siendo ideales para asaltos suicidas en los que se necesita más músculo que cerebro. Otros guerreros los miran con desagrado como alborotadores e insalubres.

Características de combate								Carac. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	4	3	3	4	1	3	1	7	6	7	6

Esto representa a un Hombre-Bestia promedio. De él se pueden generar personalidades de igual manera que para otros humanos o alienígenas. Los perfiles básicos para personalidades Hombre-Bestia se incluyen a continuación:

	Características de Combate								Caracter. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	5	4	4	4	1	4	1	7	6	7	6
Héroe menor	8	6	5	4	5	2	5	2	8	7	8	7
Héroe mayor	8	7	6	4	5	3	6	3	9	8	9	8

Puedes crear personalidades Hombre-Bestia usando cualquiera de los métodos explicados en la sección de *Personalidades* de *Combate*. Los valores máximos para los que no sean psíquicos es el de *Héroe mayor*. Las personalidades tienen una probabilidad del 3% de tener habilidades psíquicas.

• MEDIANOS: HOMO SAPIENS MINIMUS

Los medianos son los más pequeños de los ahumanos; sus ancestros se fueron quedando empequeñecidos por miles de años de reproducirse entre sí sobre planetas con climas soporíferos y cosechas abundantes. Muy raramente alcanzan el 1,30 mts. de altura y tienden a ser regordetes, aunque no especialmente fuertes o musculosos. Son perezosos, hedonistas, gregarios, amistosos y sexualmente promiscuos. Tanto su tamaño como su temperamento casan poco con el ideal del guerrero, aunque combaten en la Guardia Imperial cuando es necesario. La mayoría de sus mundos nativos son planetas agrícolas o pequeños y autosuficientes mundos medievales. Sus vidas se consumen comiendo hasta enfermar, bebiendo copiosas cantidades de líquidos embriagadores y procreando sin control. Estas pequeñas, ruidosas, hambrientas y lascivas criaturas se llaman a si mismas medianos, pero otros humanos los denominan Retacos, Chaparros y Ratoncillos (entre otras cosas). Han encontrado su papel bajo las estrellas trabajando en naves espaciales como personal de cabina y enlaces, labores en las que su tamaño y habilidad para vivir felices en condiciones limitadas les hacen idóneos.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
6	2	4	2	2	1	5	1	6	7	6	8

Este es el perfil de un Mediano promedio. De él se pueden generar personalidades de igual manera que de otros humanos y alienígenas. Los perfiles estándar para personalidades Medianas se incluyen a continuación.

	Características de combate								Carac. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	6	3	5	3	2	1	6	1	6	7	6	8
Héroe menor	6	4	6	3	3	2	7	2	7	8	7	9
Héroe mayor	6	5	7	3	3	3	8	3	8	9	8	10

Las personalidades Medianas pueden crearse usando cualquiera de los métodos explicados en la sección de *Personalidades* de *Combate*. El valor máximo de las características es igual a las del *Héroe Mayor*.

Es muy raro, aunque no imposible, que los Medianos desarrollen poderes psíquicos. Una personalidad mediana tiene una posibilidad del 1% de tener poderes psíquicos.

• OGRYNES: HOMO SAPIENS GIGANTUS

En muchos mundos, la raza humana se ha mutado a una forma mayor, más corpulenta pero menos inteligente. Esto es muy común en mundos con gravedad baja, pero puede suceder en cualquier parte, aparentemente como una variante estándar del humano normal. Estas criaturas son siempre grandes, con un promedio entre 2,50 y 3 metros. Su apariencia varía de mundo en mundo, algunas formas son grandes y flojas, otras igualmente grandes pero bien musculadas y duras. Generalmente, su apariencia es de una estupidez obesa, lo que les ha ganado los nombres de Gordos, Lacios y Desmañados. Aunque los Ogrynes raramente alcanzan las alturas dentro de la administración imperial, tienen su utilidad, especialmente para el ejército, donde su gran tamaño y falta de curiosidad intelectual les hace guerreros ideales.

Características de combate								Carac. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
12	3	2	4	5	3	3	2	5	4	5	7

Este es el perfil de un Ogryn promedio. De él pueden generarse personalidades de igual forma que para otros humanos o alienígenas. Los perfiles estándar para personalidades Ogrynes son:

	Características de Combate								Caracter. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	12	4	3	5	5	3	4	2	5	4	5	7
Héroe menor	12	5	4	5	6	4	5	3	6	5	6	8
Héroe mayor	12	6	5	5	6	5	6	4	7	6	7	9

Las personalidades Ogrynes pueden crearse usando cualquiera de los métodos detallados en la sección de *Personalidades* de *Combate*. El valor máximo de las características es el de las de *Héroe Mayor*.

Los Ogrynes son criaturas notoriamente prosaicas y, como regla, no desarrollan poderes psíquicos.

• SQUATS: HOMO SAPIENS ROTUNDUS

La vida durante generaciones en mundos de alta gravedad ha causado cambios en el físico de las poblaciones humanoides largo tiempo establecidas. Tienen tendencia a volverse pequeños (con un promedio de 1,40 mts.), pero también muy rechonchos (*), con cuellos de toro y generalmente muy musculosos. Los humanos de este aspecto son conocidos como Squats (pero también como Enanos y por otros nombres menos simpáticos). Junto con sus cambios físicos, los Squats tienen modificaciones psicológicas asociadas que les hacen extremadamente prácticos y hábiles con armas y equipo técnico. También son muy bruscos, taciturnos y poco amistosos, prefiriendo la compañía de otros Squats. Son especialmente intolerantes con los alienígenas, especialmente con los Orkos, a los que aborrecen y desprecian. En el Imperio, los Squats son los únicos ahumanos que son vistos desempeñando puestos de autoridad, incluso entrando en el Clero y las filas de la Inquisición. Son guerreros duros, estando considerados por muchos como los guerreros más dignos de confianza en el ejército.

(*) Squat significa "rechoncho". (N. del T.).

Características de combate								Carac. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
6	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Este es el perfil de un Squat promedio. Puesto que los Squats son pequeños, pero extremadamente duros y resistentes, son capaces de transportar un peso considerable sin notarlo. Por lo tanto, un Squat puede transportar hasta 4 cms. de *penalización al movimiento* en equipo *pesado* sin penalización. Por ejemplo: un Squat que lleve equipo que da una penalización normal de 5 cm., sólo sufre una penalización de 1 cm., por lo que su movimiento será de 6-1 = 5 cms.

Con los años, los Squats han desarrollado un odio racial contra Orkos y Gretchins (sentimientos generados como resultado de las innumerables guerras y atrocidades entre las razas concernientes). Su agresividad natural y su poca paciencia les ha llevado a verse envueltos en muchos conflictos largos y arduos, especialmente con los Orkos. Los Squats están sujetos a *Odio* psicológico contra los Orkos y Gretchins. Algunas unidades seleccionadas pueden tener *odio* contra otros tipos de alienígenas. Esto queda a la decisión del GM antes del juego, o bien considerarse como una posibilidad de un 10% de *odio* al enemigo al que van a combatir.

Las personalidades pueden ser generadas usando el perfil básico de la misma manera que otros humanos y alienígenas. Los perfiles estándar para personalidades Squat se indican a continuación.





Army sentries from a Squat unit



Squats are a common human variant or 'morph'

	Características de Combate								Caracter. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	6	5	4	4	4	1	3	1	9	7	9	9
Héroe menor	6	6	5	4	5	2	4	2	10	8	10	10
Héroe mayor	6	7	6	4	5	3	5	3	10	9	10	10

Las personalidades Squats pueden ser creadas usando cualquiera de los métodos explicados en la sección *Personalidades* de *Combate*. El valor máximo de las características es el dado para un *Héroe Mayor*.

Las personalidades Squats tienen una posibilidad del 3% de tener poderes psíquicos, pero tienen una marcada tendencia a ser menos poderosos que los psikos humanos. Esto se refleja en su nivel-psi, que es la mitad del de un humano estándar.

Nivel de maestria	Nivel-psi	Nivel-psi aleatorio
Maestria 1	5	D6 + 1
Maestría 2	10	3D6
Maestría 3	15	4D6
Maestría 4	20	6D6



Squats make taciturn warriors


The spoils of war - slaves

• LA RAZA ELDAR Y LAS NAVES-PLANETA

De todas las antiguas razas de la galaxia, los Eldar son los que más se parecen a la humanidad. Con una altura media de poco más de 2 metros, son ligeramente más altos que los humanos, de constitución más débil y con rasgos más delicados. En términos humanos son radiantemente hermosos. Su color de piel es pálido, y en algunos casos casi blanco. Sus orejas son puntiagudas, pero aparte de estos detalles, existen pocas diferencias físicas entre los Eldar y los humanos. En cambio, las dos razas son genéticamente tan similares que incluso pueden cruzarse. La descendencia mestiza es rara pero no desconocida, combinando la apariencia física y atributos mentales de ambas razas. Hay varias teorías que intentan explicar los rasgos físicos comunes con los humanos, la más extendida es la que mantiene que ambos tuvieron un ancestro común. Probablemente la verdad no se conocerá nunca.



A selection of Squat models









Squats defend a vital bridge



...known for their stubborn behaviour

Los Eldar son únicos en que no habitan planeta alguno. En su lugar, viven en inmensas naves-planeta, enormes naves espaciales de decenas de kilómetros de longitud y normalmente de forma circular. Cada nave es una nación Eldar independiente, con su propia cultura, líderes, historia y actitudes hacia las otras razas. Cada una aloja a varios miles de Eldar (a veces hasta diez mil). Las naves-planeta viajan solo muy lentamente, derivando por las corrientes del espacio o corriendo delante de los vientos solares, con sus grandes velas hinchadas. Dentro de la nave-planeta, cientos de miles de túneles y corredores conectan palacios, grandes jardines artificiales, cavernas salvajes de kilómetros de longitud y zonas de fabricación estancas, donde se producen los bienes de consumo y se reciclan el aire y los residuos.

A veces una nave puede orbitar una estrella durante años, o viajar a un planeta por alguna razón específica; sin embargo, la mayor parte del tiempo las naves-estrella se mueven a la deriva a través del vacío espacial, auto-suficientes y despreocupados de otras razas y mundos. Aunque las naves-planeta tienen sus propias naves espaciales, estas son incapaces de viajar más rápido que la luz y se utilizan solamente para investigar cuerpos planetarios locales o inspeccionar el tejido de las velas solares del planeta.

Los Eldar viajan por toda la galaxia, pudiéndoseles encontrar frecuentemente en mundos humanos como comerciantes y mercaderes. Son capaces de moverse de mundo a mundo a través de un sorprendente sistema de puertas hiper-espaciales. Las puertas son túneles que llevan directamente de una parte de la galaxia a otra. Se sabe que todas las naves-planeta Eldar tienen puertas hiper-espaciales situadas en su interior, llevando a mundos dentro del Imperio y más allá. Algunas puertas conectan con otras naves-planeta, o a zonas vacías del espacio. Una nave-planeta típica tiene cientos de esas puertas, aunque no todas de ellas funcionan a la vez. Normalmente solo los Eldar son capaces de usar dichas puertas, la mayoría de las cuales ha de abrirse usando una «llave» especial o un grupo de llaves portadas por viajeros Eldar. La extensión del sistema de puertas hiper-espaciales es cuestión de conjeturas, pero debe ser muy grande cuando permite a los Eldar desplazarse tan libremente de un sitio a otro.

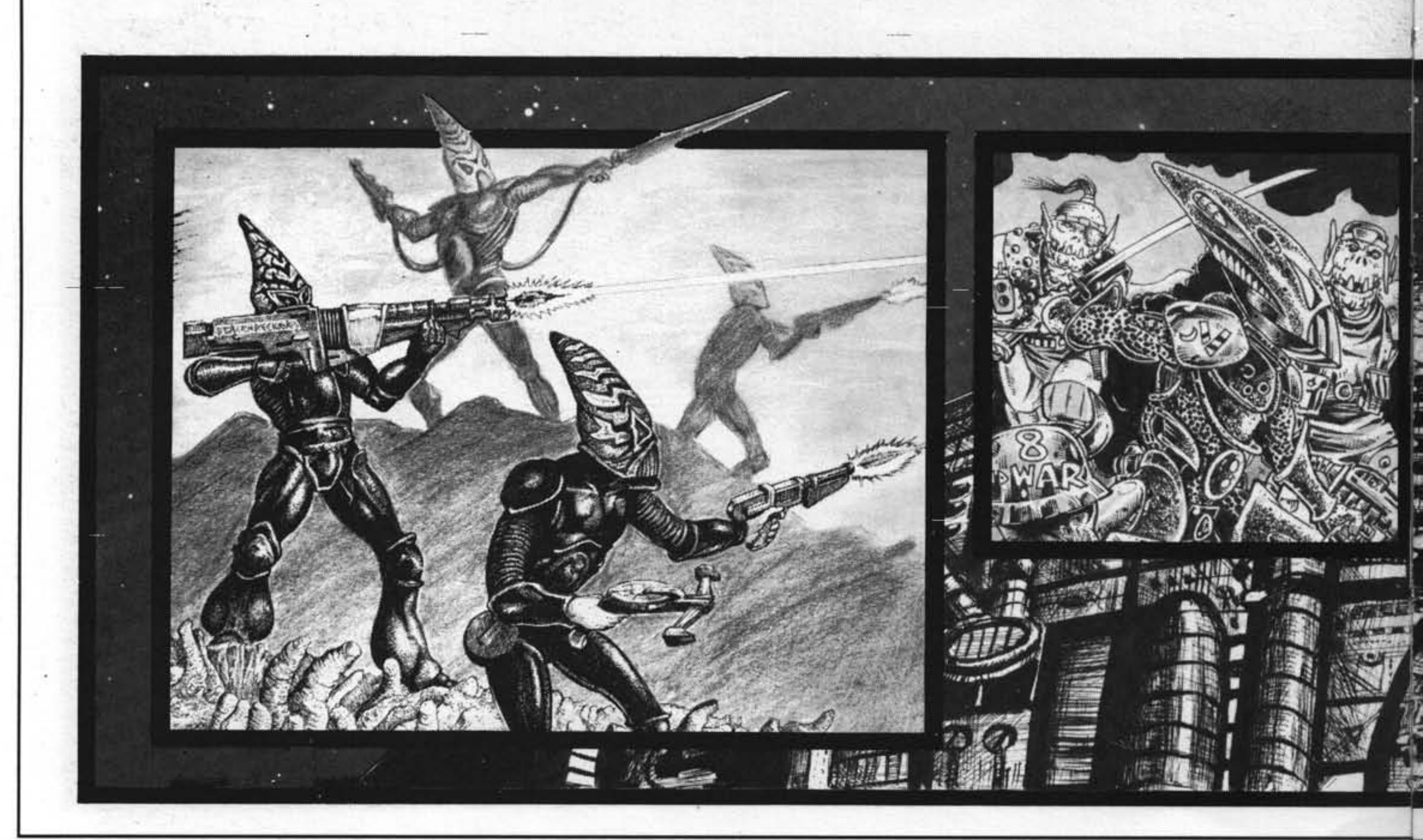
Los Eldar son comerciantes hábiles y es inusual que sus sociedades necesiten algo del resto del universo. Muchos de ellos se dedican al comercio no como necesidad, sino simplemente como entretenimiento o como excusa para viajar por sociedades alienígenas. Para muchos Eldar, la pacífica, idílica y monótona vida en las naves-planeta es tan insulsa y aburrida que se ven necesitados de asociarse con otras razas más jóvenes y de cabeza caliente. Aparte de comerciantes y mercaderes, hay algunos Eldar que se mezclan a tal nivel en las sociedades alienígenas, que se convierten en aventureros o mercenarios.

Los aventureros, tanto individuos como pequeños grupos, no son desconocidos en el Imperio. Son tolerados por la mayoría de las autoridades, y siempre llaman la atención. Ocasionalmente encuentran empleo como caza-recompensas, vigilantes de tesoros o guerreros. Los grupos más grandes de Eldar se organizan a veces como bandas mercenarias, que son a la vez temidas y respetadas. Los mercenarios no son bien recibidos en planetas pacíficos y bien ordenados, pero en ocasiones son solicitados y empleados por facciones descontentas, Comandantes Imperiales conspiradores o incluso como protección contra saqueadores alienígenas. Los más famosos, o más bien infames, mercenarios se componen de renegados de la sociedad Eldar: los psicópatas, los descontentos, asesinos o malvados; personajes que tienen «diferencias» con su propia raza y que son evitados por los demás Eldar. Estos grupos pueden también dedicarse a la piratería, convirtiéndose en enemigos del Imperio y la humanidad.

Las relaciones entre las naves-planeta son a veces buenas, a veces inexistentes y ocasionalmente hostiles, por lo que los Eldar de una nave-planeta pueden ignorar o incluso atacar a los Eldar de una nave rival. Todo esto parece muy misterioso para los humanos. Los Eldar son normalmente muy secretivos con sus viviendas e historia, y generalmente no quieren discutir detalles de su sociedad con alienígenas. Aunque tengan una herencia y un lenguaje común, los aspectos sociales de cada nave-planeta varían enormemente. Las leyendas Eldar hablan de naves-planeta perdidas durante milenios, y ¿quién puede saber que dirección pueden haber tomado esas sociedades? De todos modos, la mayoría de las sociedades Eldar parecen ser aristocráticas. Muchos de los aventureros Eldar que atraviesan el espacio humano usan títulos de uno u otro tipo, mientras que algunos descontentos dicen haber sido desheredados o haberles sido usurpado su título.

Características de combate								Carac. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Este es el perfil básico de un Eldar. Del mismo pueden generarse personalidades de igual manera que para otros humanos y alienígenas. La tabla siguiente sumariza los perfiles estándar de personalidades. Puedes usarlos en vez de generarlos aleatoriamente.



	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	5	5	4	3	1	7	1	8	9	9	8
Héroe menor	8	6	6	4	4	2	8	2	9	10	10	9
Héroe mayor	8	7	7	4	4	3	9	3	10	10	10	10

Los Eldar son una raza psíquicamente sensible, y una gran proporción de ellos desarrollan poderes psíquicos cuando alcanzan la madurez. La posibilidad de que una personalidad Eldar tenga poderes psíquicos es del 75%.

Todos los Eldar tienen una característica racial llamada *infravision*. Actua de igual forma que un visor de infravisión, permitiendo a un Eldar percibir radiaciones de un espectro más amplio que otras criaturas. Esto les permite ver en la oscuridad como si fuese de día.

Organización. Pocas naves-planetas tienen ejércitos como tales, y la organización más común entre las bandas mercenarias se basa sobre escuadras de 5 guerreros, diez escuadras forman una compañía dirigida por un Capitán. El tamaño de la compañía puede variar enormemente, incluyendo más o menos escuadras. Jefe de Compañía es el rango más alto conocido. La tradicional estratificación aristocrática proporciona jefes para todos los niveles.

Equipo. Los Eldar tienen acceso a cada tipo de equipo, incluso al más raro o más caro generalmente inobtenible por otras razas. Los Eldar tienden a estar autoequipados o ser equipados por un patrón (en el caso de unidades mercenarias). Como defensas, prefieren una combinación de red y campos refractarios, incluyendo a veces un escudo. Los cascos están muy decorados frecuentemente, e incluyen un comunicador incorporado, una máscara respiratoria y visores fotocromáticos. Como armamento suelen llevar un cuchillo largo y otra arma, normalmente una catapulta Shuriken. Otras armas muy utilizadas son lasrifles, rifles fundidores y lanzaagujas. Algunos Eldar hacen un uso intensivo de lanzallamas y fusiles de plasma.

Escuadra típica - mercenarios Eldar. Una escuadra típica de mercenarios Eldar se compone de cinco guerreros de los que uno es el Jefe de escuadra. Todos van equipados con armadura de red exquisitamente decorada y llevan un campo refractario defensivo. Sus cascos incluyen visores fotocromáticos, comunicadores y máscaras respiratorias.

El Jefe de escuadra lleva un escudo con una laspistola incorporada, una laspistola adicional en su cinturón y una catapulta Shuriken. De los restantes soldados, tres llevan catapultas Shuriken, mientras que el cuarto lleva un arma especial, normalmente un lascañón o un rifle fundidor. Todos llevan cuchillos largos y laspistolas.

Escuadra típica - Piratas Eldar. Los Eldar que se dedican a la piratería suelen incluir a los peores elementos de su raza: inadaptados, lunáticos, sádicos y perturbados. Una escuadra típica de piratas reúne a 5 guerreros equipados con armadura de red y llevan un generador de campo refractario defensivo. Algunos grupos piratas adoptan a propósito vestimentas amenazadoras, con todo tipo de adornos extraños, enrevesados y distorsionados. Las vestiduras de cada pirata pueden reproducir algún tema, como por ejemplo una cara gritadora, un lobo gruñente o manos ahogando. Su casco lleva un comunicador, visores fotocromáticos y máscara respiradora.

El armamento siempre incluye grandes cuchillos. El Jefe de escuadra puede llevar un par de laspistolas o lanzallamas de mano, además de su armamento principal de un fusil de plasma o un lanzallamas. Tres guerreros llevan catapultas Shuriken y el restante un arma espacial. Las armas especiales más empleadas son el lanzallamas, el rifle fundidor, el fusil de plasma pesado y el multifundidor.

Uniformes. Los uniformes no son comunes, aunque en algunos casos una compañía puede ser equipada por un único patrono y tener entonces una apariencia homogénea. Aunque los uniformes (en su sentido estricto) son raros, el gusto racial dicta los colores en alguna medida. La vestimenta y equipo Eldar suele ser brillante y muestra una sorprendente variedad de diseños y textura. Los Mercenarios y grupos piratas prefieren los colores oscuros : negro, azul oscuro, verde oscuro, púrpura, etc.

Generación de armas - aventurero Eldar. Un aventurero Eldar no se lanza a un universo hostil sin tomar unas pocas medidas precautorias. Como individualidades, su equipo puede incluir cualquier cosa, pero las tablas siguientes proporcionan una selección típica de armas y material.

Tabla 1 - Pistolas

2 de las siguientes

Autopistola	01-10
Pistola bolter	11-50
Lanzallamas de mano	51-60
Laspistola	61-70
Pistola lanzaagujas	71-75 + sustancias
Neurodisruptor	76-80
Pistola de plasma	81-90
Pistola telaraña	91-00



Eld[illegible] cenari[illegible] in action against a contingent of imperial



Eldar mercenary warriors showing typical armour and equipment

Los mercenarios Eldar pueden ser contratados por cualquier gobernador o rebelde humano con el suficiente dinero y la adecuada carencia de escrúpulos. Estos guerreros inhumanos son renegados ante su propia especie: asesinos, psicópatas, criminales y anarquistas. Sólo los desesperados son capaces de degradarse tanto como para contratar mercenarios Eldar. Los que lo hacen, tarde o temprano se arrepienten, porque estos soldados de fortuna no le deben nada a nadie y están siempre encantados de cambiar de bando o buscar sus propios beneficios cuando la oportunidad lo permite.

Eldar skirmishing around a small building complex



Mejor con el cuerpo tullido que con la mente corrupta.

Tabla 2 - Armas digitales Jokaero

1 de las siguientes

Lanzallamas	01-33
Laser	34-66
Lanzaagujas	67-00

Tabla 3 - Armas de cuerpo a cuerpo

1 de las siguientes

Espada mecánica	01-15
Hacha de potencia	16-20
Guante de potencia	21-40
Espada de potencia	41-80
Espada	81-00

Tabla 4 - Granadas

Un D6 granadas de la siguiente lista

Defoliante	01-02
Cegadora	03-05
Ahogadora	06-10
Rompedora	11-20
Fragmentación	21-30
Alucinógena	31-35
Desarregladora	36-40
Adormecedora	41-45
Bomba fundidora	46-55
Fotón	56-60
Plasma	61-63
Anulapsíkos	64-65
Radiactiva	66-68
Gas asustador	69-73
Humo	74-80
Estasis	81-82
Atontadora	83-85
Emborrachadora	86-93
Gas tóxico	94-96
Virus	97-99
Torbellino	00

Tabla 5 - Armadura

1 de las siguientes

Flak	01-10
Red	11-70
Caparazón	71-90
De Potencia	91-00

Tabla 6 - Campos de Energía

1 de las siguientes

Conversión	01-20
Desplazamiento	21-30
Refractario	31-80
Estasis	81-00

Tabla 7 - Equipo adicional

La posibilidad dada para cada uno de los siguientes

Bio-Scanner	Posibilidad del 90%
Aparatos respiratorios	Posibilidad del 90% 01-50 Filtros 51-75 branquias 76-80 máscara 81-00 respirador (implantado)
Camaleonina	Posibilidad del 50%. Capa/tabardo
Comunicador	Siempre
Scanner energético	Posibilidad del 90%
Protectores oculares	Posibilidad del 90% 01-10 visores 11-45 lentillas 46-75 gota 76-00 inyección
Cohetes de vuelo	50% - excepto que tenga que llevarlos por necesidad

Inmunizador	75% - Un D6 dosis
Tablero de potencia	Posibilidad del 5%
Contador geiger	Posibilidad del 75%
Traje antirradiación	Posibilidad del 50% - normalmente empaquetado
Antídoto antiatontador	Posibilidad del 50% - un D6 dosis
Sintepiel	Posibilidad del 25% - un D6 usos
Sustentadores	Posibilidad del 50% - un D4
Disolvente de telaraña	Siempre si se lleva un entelarañador. Si no 90% - un D6 usos

Generación de armas - Guerreros Eldar. Una escuadra tiene un jefe, el número de guerreros con armas especiales indicados y guerreros adicionales hasta hacer un total de 5 individuos. Lanza un D6 para determinar el número de guerreros con armas especiales.

D6	Número de armas especiales
1-2	0
3-4	1
5-6	2

Genera el armamento de cada guerrero ordinario en las tablas siguientes. Alternativamente puedes asumir que todos van armados idénticamente. Se asume que cada guerrero lleva suficientes granadas del tipo/s generado/s como para una batalla completa.

Tabla 1 - Armas básicas

Armas	Mercenarios	Piratas
Espada/cuchillo	Siempre	Siempre
Laspistola	Posibilidad 50%	Posibilidad 50%
Más 1 de las siguientes		
Autorifle	01-20	01-20
Bolter	21-30	21-30
Lasrifle	31-40	31-40
Catapulta Shuriken	41-00	41-00

Tabla 2 - Granadas

Una posibilidad del 25% de un tipo de granada generada aleatoriamente pero excluyendo la anulapsíkos. Si se obtienen granadas torbellino, solo se llevará **una** única granada por guerrero.

Los Jefes Eldar llevan el mismo equipo que sus hombres con la adición de 1 arma de cuerpo a cuerpo y 1 pistola extras. La última puede ir combinada con un escudo el 50% de las veces. Los Jefes piratas cambian su armamento principal por una de las armas indicadas más 2 pistolas y 1 arma de cuerpo a cuerpo adicional.

Tabla 3 - Armas de Jefes

Arma	Mercenarios	Piratas
Fusil de plasma		01-75
Lanzallamas		76-00
Autopistola	01-20	01-15
Pistola Bolter	21-30	16-20
Laspistola	31-40	21-40
Lanzallamas de mano	41-60	41-60
Pistola lanzaagujas	61-70	61-65
Neurodisruptor	71-80	66-75
Pistola de plasma	81-90	76-90
Pistola telaraña	91-00	91-00
Espada mecánica	01-10	01-20
Hacha de potencia	11-30	21-40
Guante de potencia	31-50	41-60
Espada de potencia	51-00	61-00

Los guerreros con armas especiales llevan un arma *básica* o *pesada* en vez del armamento principal normal. Lanza un D6 por cada uno.

1-3	Arma básica
4-6	Arma pesada

Tabla 4 - Armas especiales básicas

Arma	Mercenarios	Piratas
Lanzallamas	01-33	01-40
Fusil de gravedad	34-40	41-45
Rifle fundidor	41-70	46-75
Lanzaagujas	71-75	76-80
Fusil de plasma	76-00	81-00

Tabla 5 - Armas especiales pesadas

Arma	Mercenarios	Piratas
Autocañón	01-10	01-10
Convertidor de partículas	11-15	11-15
Cañón distorsionador	16-20	16-20
Lanzagranadas	21-30	21-25
Bolter pesado	31-40	26-30
Fusil de plasma pesado	41-45	31-60
Lascañón	46-75	61-70
Lanzamisiles	76-90	71-85
Multilaser	91-95	86-90
Multifundidor	96-00	91-00

El resto del equipo se genera de las siguientes tablas

Tabla 6 - Armadura

1 de las siguientes

Flak	01-10
Red	11-70
Caparazón	71-90
De potencia	91-00

Tabla 7 - Campos de energía

Refractario	Posibilidad del 90%

Tabla 8 - Equipo adicional

La posibilidad indicada de disponer de cada elemento

Bio-Scanner	Posibilidad del 90% de 1 por escuadra
Camaleonina	Posibilidad del 20% - todos o ninguno
Scanner energético	Posibilidad del 90% de 1 por escuadra
Cohetes de vuelo	Posibilidad del 10% - excepto que tenga que llevarse por necesidad
Tablero de potencia	Posibilidad del 5% únicamente en escuadras piratas - todos o ninguno
Contador geiger	Posibilidad del 75% de 1 por escuadra
Apuntador	Posibilidad del 90% por cada arma pesada
Teleportador de regreso	1 por escuadra si fueron teleportados inicialmente.

Los cascos incluyen automáticamente visor fotocromatico, comunicador y equipo de respiración.

Transporte. Los Eldar usan casi exclusivamente levitadores, los restantes tipos son una minoría distintiva. Los vehículos Eldar son elegantes y esbeltos, pero no por ello son menos poderosos o mortíferos que el resto. Las naves-planeta tienen la posibilidad de fabricar vehículos desde materias primas obtenidas automáticamente por robots basureros y sistemas de reciclado. Usando un ordenador de diseño y construcción, duplican en unos pocos segundos los planos conservados en la memoria de la nave-planeta.

01-75	Levitador
76-80	Ruedas de carretera
81-85	Cadenas/ruedas anchas
86-00	Caminante

Tacticas. Los Eldar son astutos tácticos, sumamente hábiles en atraer a sus enemigos a trampas complicadas y mortíferas. Sin embargo, cuando es necesario, no tienen problemas en llegar al cuerpo a cuerpo mientras lanzan sus gritos de batalla con sangre fría y chocan con su enemigo con gran ferocidad y coraje.



La victoria no está siempre con las armas más grandes; pero, si estamos enfrente de ellas, estaremos perdidos.

Comandante Argentius, Adeptus Astartes Cráneos Plateados.


BaD Moon

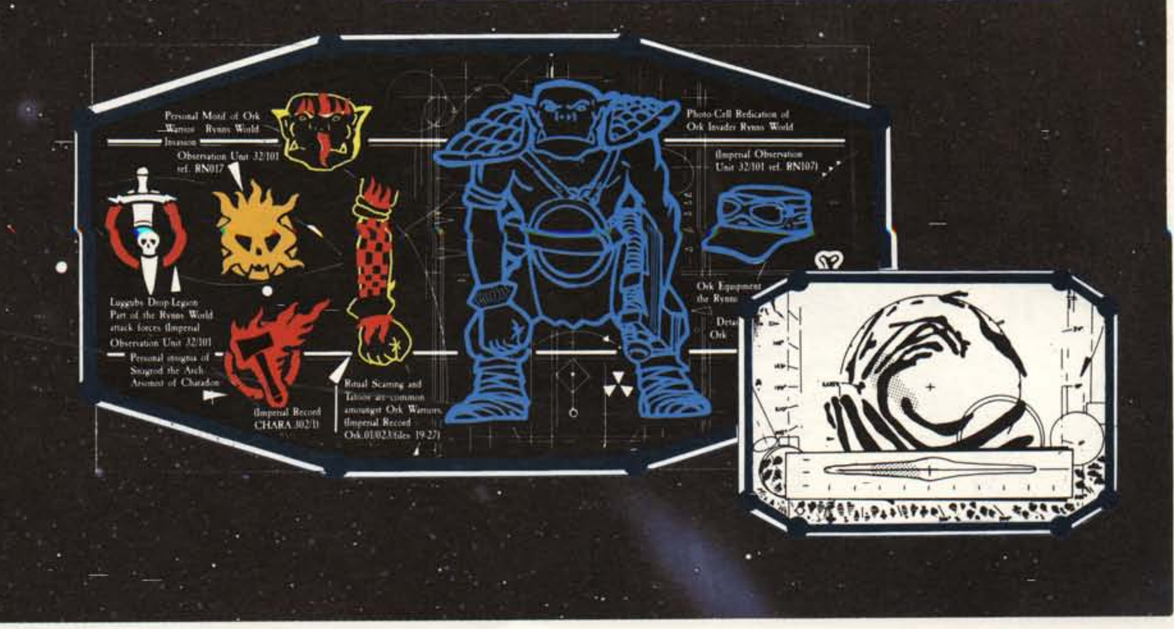
● EL ESPACIO ORKOIDE Y LOS DOMINIO ORKOS

La raza salvaje conocida como los Orkos, y su raza-esclava subordinada, los Gretchin, fueron probablemente la primera civilización extraterrestre encontrada por la humanidad. Fue hace mucho tiempo (tanto, que nadie lo recuerda). La gente dice que la primera vez que el Hombre y el Orko se encontraron, se intercambiaron una larga y dura mirada y, sin preocuparse mucho por lo que decía el otro, empezaron el conflicto interestelar que lastra desde entonces. Los Orkos y sus sirvientes son los principales enemigos de la humanidad. Las naves Orkas asolan y saquean el Imperio, y los ejércitos Orkos llevan la muerte y la destrucción a los mundos humanos. Similarmente, los humanos lanzan cruzadas contra los Orkos tanto en sus propios mundos como en las profundidades del espacio. Un estado de guerra continuo existe entre ambas civilizaciones y no hay signos de apaciguamiento.

Los Orkos son humanoides grandes, con un promedio de 2 metros de altura y largos y poderosos miembros. Sus cabezas son calvas y brutales, con mandíbulas fuertes y cejas aplanadas. Sus narices son respingonas y planas y sus orejas largas y puntiagudas (excepto cuando éstas han sido deformadas a bocados en alguna pelea). Los Orkos son fundamentalmente carnívoros, con dientes enormes y puntiagudos (que a veces son horribles colmillos de considerable tamaño y aspecto feroz). Su piel es verduzca, yendo de un asqueroso verde lívido a un verde oliva.

Los Orkos son una raza extremadamente violenta, que tiene un profundo e irracional aborrecimiento por otras formas de vida. Desprecian la debilidad, y sólo respetan el poder y el valor loco. Ningún Orko ha aprendido nunca a ser paciente. Hablan con frases cortas, blasfemando continuamente y riéndose histéricamente cuando algo les hace gracia (como accidentes repentinos, noticias de enfermedades terminales, los forcejeos de una víctima condenada, etc.) los Orkos siempre parecen enfadados, con sus caras retorcidas en un gruñido permanente, y sus ojos destilando resentimiento y asco y sus dientes constantemente mordisqueando y chasqueando. Los Orkos difícilmente hacen amigos, incluso luchan entre sí. Cuando un Orko mata a otro en una pelea, no es considerado como un crimen, en su lugar se culpa a la víctima de ser poco cuidadosa, estúpida o simplemente débil.

El espacio Orko cubre una zona grande y compacta en el oeste del polo galáctico. En conjunto agrupa aproximadamente diez mil sistemas solares habitables. Los humanos y Orkos tienen una fisiología similar, y requieren el mismo tipo de mundos en los que vivir. La tecnología orkoide no es particularmente sofisticada o de confianza, pero dispone de motores hiperespaciales de un tipo estándar alienígena. No tienen un gobierno centralizado, y no forman una única nación de ninguna de las maneras.



Por contra, sus planetas se dividen en imperios rivales que mayoritariamente solo dominan uno o dos planetas, los más grandes una veintena. Hay miles de estos pequeños imperios, cada uno gobernado por un caudillo poderoso. Los territorios cambian de mano continuamente, se hacen alianzas, se firman y se rompen pactos (a veces el mismo día) y los viejos gobernantes son derrocados por guerreros jóvenes y ambiciosos. El poder de un caudillo se calcula por el tamaño de sus flotas y por la fuerza de sus ejércitos. El único propósito de cada caudillo Orko que se precie es el de luchar, especialmente cuando es contra los despreciables humanos.

Como en el Imperio, dentro de los dominios Orkos hay diferentes niveles de civilización. La mayoría de sus planetas son mundos casi autosuficientes, donde la tecnología es casi totalmente ignorada o reservada únicamente para el arte de la guerra. Los Orkos consideran la capacidad tecnológica como indigna de un verdadero guerrero, prefiriendo depender de la fuerza bruta cuanto sea posible.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	3	3	4	1	2	1	7	6	7	7

Este es el perfil básico para los Orkos. Las personalidades pueden generarse de igual forma que los de humanos u otros alienígenas. La tabla siguiente indica los perfiles de los tipos de personalidades estándar. Pueden emplearse en vez de generar personajes aleatoriamente si lo deseas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	4	4	4	4	1	3	1	7	6	7	7
Héroe menor	8	5	5	4	5	2	4	2	8	7	8	8
Héroe mayor	8	6	6	4	5	3	5	3	9	8	9	9

Los Orkos son tan temperamentales y de sangre tan caliente que se considera que *odian* a todos los enemigos sobre la mesa de juego. Esto puede ser obviado a discreción del GM, pero los Orkos **siempre** *odian* a los Squats, sin posibilidad de modificarlo. Los Squats y los Orkos tienen una larga historia de rivalidad y animosidad. Los Orkos desarrollan poderes psíquicos, aunque esto es muy raro en comparación a los humanos. Una personalidad Orka tiene una posibilidad del 2% de tener poderes psíquicos.

Organización. Cada reino Orko es controlado por su propio Señor de la Guerra y es efectivamente independiente. En ocasiones, dos Señores de la Guerra juntan sus fuerzas contra un enemigo común. Los servidores de más confianza del Señor de la Guerra son sus capitanes. Estos poderosos individuos forman una especie de nobleza cuya influencia depende de su carisma y su coraje. Los Señores de la Guerra y sus Capitanes mantienen sus propias flotas y ejércitos independientes, y la mayoría de los Señores dependen del apoyo de sus capitanes aliados o de facciones para permanecer en el poder. No es necesario decir que los Capitanes siempre están rebelándose y deponiendo a sus Señores de la Guerra. La mayoría de los mundos Orkos están en un estado de perpetua guerra civil. Cada Capitán tiene sus propios oficiales guerreros o comandantes, cada uno responsable de una fuerza de guerreros y funcionarios no combatientes. El tamaño de cada fuerza varía (¡aunque pocos capitanes confían a sus subordinados una fuerza muy grande!). Estas fuerzas se dividen en escuadras dirigidas por Jefes de escuadra. Las escuadras suelen ser de 10 individuos, pero en la práctica es posible cualquier tamaño entre 4 y 10.



Equipo. Los guerreros Orkos prefieren llevar armadura de red o Flak y sus armas favoritas son las de tipo bolter. También usan otras armas, incluyendo lanzamisiles y lanzagranadas. Su equipo es muy similar al usado por los humanos y están siempre dispuestos a canibalizar o copiar equipo fabricado por otras razas.

Escuadra típica. Una escuadra orka típica consiste en 10 orkos, incluyendo un jefe de escuadra y al menos 1 guerrero con un arma especial (normalmente un lanzamisiles o un bolter pesado). Todos van equipados con armadura de red de formatos bizarros o bárbaros, que a veces incluye parches de metal crudo.





A column of penal warriors led by an astropath



1. Aventurero Eldar.
2. Adeptus Mecánicus. Tecnomata.
3. Adeptus Mecánicus. Esclava de placer.
4. Patriarca Navegante.
5. Ejército. Soldado de la Legión de Gian.
6. Ejército. Soldado squat.



Land raider assault!



There are over a thousand different Chapters of Space Marines



Además de su armamento principal, llevan una espada corta o cuchillo y, casi siempre, una pistola bolter.

Uniformes. Los Orkos no tienen mucho cariño a los uniformes (cada Orko prefiere vestirse a su manera). Suelen llevar con orgullo las armaduras tomadas a enemigos caídos (incluso aunque no les queden bien), y también el cuero cabelludo o alguna otra cosa de sus enemigos vencidos, con lo que el aspecto de las unidades Orkas es a la vez amedrentador y abigarrado. Los Señores de la Guerra y los Capitanes pueden proporcionar a sus inferiores ropas de un color o diseño estándar, pero la mayoría de los Orkos prefieren llevar su vestimenta tribal tradicional en tonos rojizos.

Generación de armas. Para generar aleatoriamente una escuadra Orka de 10 soldados, primero determina el número de ellos que llevan armas especiales. Tira un D6.

D6	Número de guerreros con armas especiales
1	1
2-5	2
6	3

La escuadra incluye 1 jefe, el número de guerreros con armas especiales indicado y suficientes guerreros normales para sumar entre todos 10.

Genera el armamento para cada soldado ordinario usando las tablas siguientes. Alternativamente, puedes asumir que todos ellos están armados y equipados idénticamente.

Se asume que cada soldado Orko tiene granadas del tipo generado, más que suficientes para una batalla completa.

Tabla 1 - Guerreros

La posibilidad indicada de cada uno de los siguientes elementos:

Espada/cuchillo	Siempre
Pistola bolter	Posibilidad del 50%

Más 1 arma generada de la siguiente lista:

Bolter	01-95
Autorifle	96-00

Más una posibilidad del 25% de uno de los siguientes tipos de granadas:

Rompedora	01-25
Fragmentación	26-75
Bomba fundidora	76-80
Aleatoria	81-00 pero **nunca** torbellino o anula-psíkos

Tabla 2 - Jefes

La posibilidad indicada de cada uno de los siguientes elementos:

Espada	Siempre
Pistola bolter	Siempre
Espada mecánica	Posibilidad del 50%
Hacha de potencia	Posibilidad del 25%
Guante de Potencia	Posibilidad del 5%

Más 1 arma generada de la siguiente lista:

Autopistola	01-40
Bolter	41-60
Lanzallamas de mano	61-80
Pistola de plasma	81-00

Más una posibilidad del 25% de una de las granadas de los siguientes tipos:

Rompedora	01-25
Fragmentación	26-75
Bomba fundidora	76-80
Aleatoria	81-00 pero **nunca** torbellino o anula-psíkos.

Tabla 3 - Soldados con armas especiales

Los soldados con armas especiales pueden usar armas básicas o pesadas. Lanza un D6 para determinar cuál.

1-3	Básica
4-6	Pesada

Las siguientes armas:

Cuchillo	Siempre
Pistola Bolter	Siempre

Más 1 de las armas especiales:

Básicas		Pesadas	
Lanzallamas	01-40	Autocañón	01-10
Fusil de gravedad	41-60	Lanzagranadas	11-25
Rifle fundidor	61-80	Bolter pesado	26-40
Fusil de plasma	81-00	Fusil de plasma pesado	41-50
		Lascañón	51-60
		Lanzamisiles	61-80
		Multilaser	81-90
		Multifundidor	91-00

Tabla 4 - Alternativas para cuerpo a cuerpo

Muchos Orkos prefieren el cuerpo a cuerpo al tiroteo. El 25% de todas las tropas pueden sustituir su armamento principal por un arma de cuerpo a cuerpo. Esta proporción puede ser aumentada para combates urbanos o acciones de abordaje a espacionaves.

1 de los siguientes:

Autopistola	01-10
Pistola Bolter	11-30
Espada mecánica	31-40
Arma con asta	41-45
Lanzallamas de mano	46-50
Arma de mano	51-65
Laspistola	6[illegible] 75

Pistola de plasma	76-80
Hacha de potencia	81-83
Guante de potencia	84-85
Espada de potencia	86-88
Hierro	89-94
Espada	95-00

El resto del equipo puede ser generado con las tablas siguientes:

Tabla 5 - Armadura

1 de las siguientes:

Red	01-60
Flak	61-80
Caparazón	81-90
De potencia	91-95
Ninguna	96-00

Tabla 6 - Equipo adicional

Bio-Scanner	Posibilidad del 25% de 1 por escuadra
Camaleonina	Posibilidad del 5% - todos o ninguno
Comunicador	1 por escuadra
Scanner energético	Posibilidad del 50% de 1 por escuadra
Cohetes de vuelo	Sólo para misiones especiales - todos o ninguno.
Mochila de salto	Posibilidad del 25% - todos o ninguno
Generador de campo fase	Sólo para misiones especiales - 1 por *Reino*
Contador geiger	Posibilidad del 25% de 1 por escuadra
Traje antirradiación	Sólo para misiones especiales - todos o ninguno
Sustentadores	Posibilidad del 5% de un D4 de ellos por escuadra
Teleportador de regreso	1 si son teleportados previamente

Las armaduras de potencia incluyen comunicadores, soportes vitales, etc. Las misiones especiales están sujetas a la discreción del GM. El equipo restante puede ser distribuido entre la escuadra, pero los aparatos más minúsculos (como bioscanner) son siempre llevados por el Jefe. Como los Orkos tienen una *inteligencia* típica muy baja, algunos elementos deben quedar restringidos a personalidades.

Transporte. Los Orkos prefieren vehículos toscos y con cadenas. A veces son capturados, en vez de fabricados por los Orkos, pero ellos también hacen sus propios vehículos imperfectos y feos.

01-15	Levitador
16-75	Con cadena/ruedas anchas
76-00	Caminante

No usan vehículos de carretera con ruedas. Los perforadores se guardan para misiones especiales y aproximadamente 10 (3D6) suelen estar disponibles para cada imperio. Los vehículos grandes son muy comunes, y el 25% de todos los vehículos son de este tamaño. También se usan vehículos pequeños en cierta medida disponiendo de aproximadamente uno por cada tres escuadras. Suelen emplearse como vehículos de exploración, persecución y caza.

Tácticas. A los Orkos no les gustan las tácticas. Sus mentes siempre están a punto de estallar en cólera, odio y sed de sangre, por lo que les resulta dificilísimo concentrarse. Todo lo que ellos pueden hacer es lanzar un grito que hiela la sangre, seguido de una carga frontal. En la carnicería subsiguiente, la sangre fluye como el agua y el aire se llena de carcajadas dementes. Esta es toda la táctica que un Orko puede conocer.

• GRETCHIN

Los Gretchin son una variante más pequeña de los Orkos, pero en general son muy similares. Tienen el mismo tono de piel, características físicas y rasgos psicológicos que sus primos. Se cree que ambas razas evolucionaron en un mundo común del mismo ancestro y que se han ido mezclando para producir tipos intermedios. Los Gretchin varían en altura de 1 a 2 metros, pero la mayoría mide en torno a 1,70 metros. Son enjutos y flacos, ágiles y hasta atléticos, aunque no particularmente fuertes o resistentes. Son crueles y sádicos, quizás incluso mucho más que sus familiares mayores. No tienen respeto por la vida y disfrutan torturando, mutilando, matando y comiéndose a sus cautivos. Aunque básicamente caníbales, pueden comer cualquier cosa, pero prefieren el gusto de la carne humana sobre todo lo demás.

Los Gretchin viven principalmente dentro de los dominios Orkos, frecuentemente como esclavos, trabajadores, vasallos o subordinados de algún tipo. En cualquier caso, forman los escalones inferiores de la sociedad orkoide.Los Orkos usan a los Gretchin de la misma manera que un humano usa un animal de tiro, con el bono adicional de que los Gretchin pueden convertirse en unos guerreros aceptables si son dados de latigazos convenientemente. Cada Señor de la Guerra Orko recluta guerreros de entre sus trabajadores Gretchin, aunque se les considera de escasa confianza (y sacrificables). Existen algunos mundos Gretchin, e incluso pequeños imperios controlados por ellos solos, imitando en cada detalle a los imperios de los Orkos. Al igual que los Orkos, los Gretchin son extremadamente pendencieros y raramente cooperan con otros de su especie.

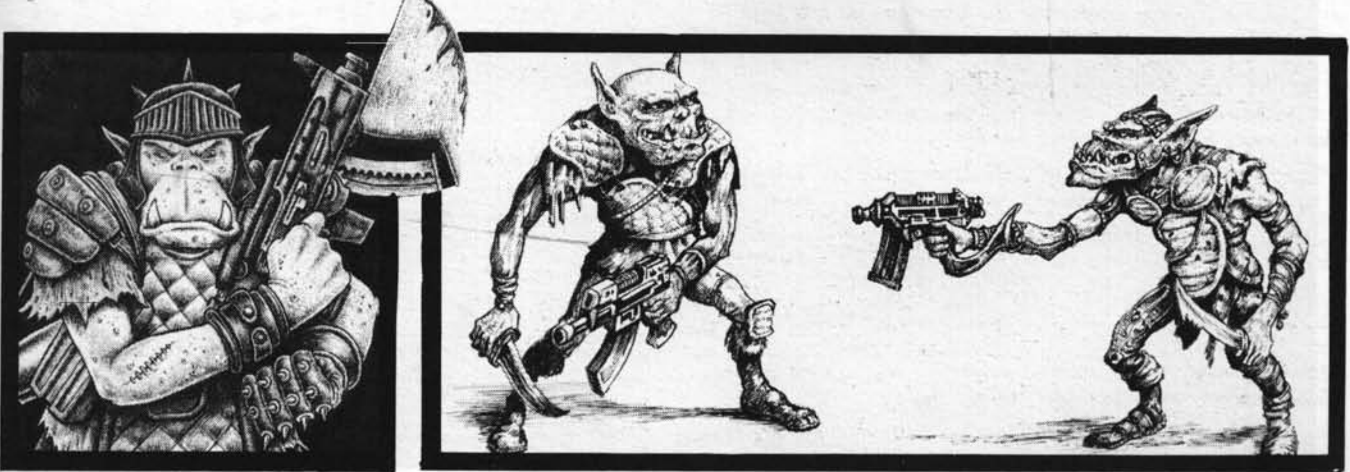
Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Este es el perfil básico de criatura para los Gretchin. Del mismo se pueden generar personalidades al igual que para humanos y otros alienígenas. La tabla siguiente sumariza los perfiles de personalidades estándar, que pueden ser usadas, si lo deseas, en vez del sistema aleatorio.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	3	4	4	3	1	3	1	5	5	5	5
Héroe menor	8	4	5	4	4	2	4	2	6	6	6	6
Héroe mayor	8	5	6	4	4	3	5	3	7	7	7	7

Raramente los Gretchin desarrollan poderes psíquicos. La posibilidad de que una personalidad Gretchin tenga poderes psíquicos es del 1%.

Organización. Los Gretchin siguen el esquema administrativo Orkoide. Cada Señor de la Guerra tiene su propia corte de seguidores y capitanes subordinados que controlan un número variable de escuadras de guerreros. Las escuadras se componen de hasta 10 guerreros, de los cuales uno es el Jefe de escuadra y, normalmente, uno lleva armas especiales. Los Gretchin que sirven a Señores Orkos suelen tener jefes Orkos en vez de tenerlos propios. Estos oficiales Orkos se generan de igual forma que un jefe Orko normal.




Pontifex Maximus

Equipo. El equipo también sigue el patrón Orko. Los Gretchin suelen preferir llevar armadura de red o Flak. A causa de su escasa inteligencia, prefieren usar escopetas, arcos, ballestas y sencillas armas de cuerpo a cuerpo en vez de bolters. El armamento más exótico suele ser llevado normalmente por las personalidades (puesto que son los únicos capaces de entenderlo). Su armamento favorito incluye lanzamisiles y lanzagranadas.

Escuadra típica. Una escuadra típica consiste en 10 guerreros, incluyendo un jefe de escuadra que puede ser un Orko. Algunas escuadras tienen 1 ó 2 soldados con armas especiales, quienes suelen ir armados con un lanzamisiles o un Bolter pesado, y deben tener como mínimo estatus de *héroe menor*. Todos los guerreros van equipados con toscas armaduras de red. Su armamento principal suele ir complementado con un cuchillo corto y pistolas antiguas.

Uniforme. Los Gretchin suelen llevar lo que pueden fabricar, encontrar o robar de sus camaradas o enemigos caídos. Presentan, pues, poca, uniformidad (incluso menos que los Orkos). Entre ellos es habitual el corte de cabelleras, tienen gran valor los collares de dientes, y los órganos sexuales de algunos alienígenas (incluidos los humanos) ejercen una fascinación peculiar para estas criaturas. Su vestimenta es normalmente parda, a veces marrón y siempre sucia.

Generación de armas. Para generar aleatoriamente una escuadra de 10 Gretchins, primero determina cuantos guerreros con armas especiales tiene dicha unidad. Lanza, pues, un D6.

D6	Número de guerreros con armas especiales
1-3	0
4-5	1
6	2

La escuadra tiene 1 jefe, el número de guerreros con armas especiales indicado y suficientes guerreros para sumar en total 10 soldados. Los guerreros con armas especiales deben tener, como mínimo, estatus de *héroe menor*.

Genera el armamento de cada soldado ordinario usando las siguientes tablas o bien asume que todos van armados idénticamente. Se asume que cada guerrero lleva suficientes granadas del tipo generado para que le duren toda una batalla (las granadas son pequeñas, siendo fáciles de llevar y esconder).

Tabla 1 - guerreros

La posibilidad indicada de lo siguiente:

Espada/cuchillo	Siempre
Pistola antigua	50%

1 de las siguientes:

Arco	01-10
Ballesta	11-30
Arco de mano	31-35
Mosquete	36-50
Escopeta	51-00

Más una posibilidad del 25% de 1 de los siguientes tipos de granadas:

Rompedora	01-25
Fragmentación	26-75
Bomba fundidora	76-80
Aleatoria	81-00 pero sin incluir torbellino o anulapsíkos

Tabla 2 - Jefes de estatus Héroe

La posibilidad indicada de las siguientes:

Espada	Siempre
Pistola Bolter	Siempre
Espada mecánica	Posibilidad del 50%
Hacha de potencia	Posibilidad del 50%
Guante de potencia	Posibilidad del 5%

1 de las siguientes:

Autopistola	01-40
Bolter	41-60
Lanzallamas de mano	61-80
Pistola de plasma	81-00

Más una posibilidad del 25% de 1 de los siguientes tipos de granada:

Rompedora	01-25
Fragmentación	26-75
Bomba fundidora	76-80
Aleatoria	81-00 pero **nunca** torbellino o anulapsíkos

Los guerreros con armas especiales pueden tenerla *básica* o *pesada*. Lanza un D6.

1-3	Básica
4-6	Pesada

Tabla 3 - Guerreros con armas especiales

La posibilidad indicada de lo siguiente:

Cuchillo	Siempre
Pistola Bolter	Posibilidad del 25%

1 de las siguientes:

Básica		Pesada	
Lanzallamas	01-40	Autocañón	01-10
Fusil de gravedad	41-60	Lanzagranadas	11-25
Rifle fundidor	61-80	Bolter pesado	26-40
Fusil de plasma	81-00	Fusil de plasma pesado	41-50
		Lascañón	51-60
		Lanzamisiles	61-80
		Multilaser	81-90
		Multifundidor	91-00

Al igual que los Orkos, los Gretchin prefieren el cuerpo a cuerpo al tiroteo, y pueden sustituir su armamento principal por un arma de cuerpo a cuerpo (posibilidad del 25%), especialmente en combate urbano o acciones de abordaje (donde el porcentaje puede ser incrementado a discreción del GM).

Tabla 4 - Alternativas de cuerpo a cuerpo

1 de las siguientes:

Arma con asta	01-50
Arma de mano	51-75
Hacha de potencia	76-78
Espada de potencia	79-80
Espada	81-00

Tabla 5 - Armadura

1 de las siguientes:

Caparazón	01-10
Flak	11-30
Red	31-90
De potencia	91-95
Ninguna	96-00

Tabla 6 - Equipo adicional

La posibilidad indicada de cada uno de los siguientes objetos:

Bioscanner	Posibilidad del 25% de 1 por escuadra
Camaleonina	Posibilidad del 5% - todos o ninguno
Comunicador	1 por escuadra
Scanner energético	Posibilidad del 25% de 1 por escuadra
Cohetes de vuelo	Sólo misiones especiales - todos o ninguno
Mochila de salto	Posibilidad del 25% - todos o ninguno
Generador de campo de fase	Sólo misiones especiales - 1 por imperio
Contador geiger	Posibilidad del 25% de 1 por escuadra
Traje antirradiación	Sólo misiones especiales - todos o ninguno
Sustentadores	Posibilidad del 5% de un D3 de ellos por escuadra
Teleportador de regreso	1 si fueron teleportados previamente

Las armaduras de potencia incluyen comunicador, soportes vitales, etc. El equipo para misiones especiales solo se usará a discreción del GM. Cualquier otro equipo se puede distribuir entre los soldados, pero los objetos pequeños, como comunicadores, suelen ser conservados habitualmente por el jefe de escuadra. Como les pasa a los Orkos, algún equipo debe ser llevado por personalidades con suficiente *inteligencia* como para poderlo usar.

Transporte. Sus vehículos son toscas copias de los de los Orkos (que a su vez son toscas copias de los de los humanos o de otros pueblos). «Tosco» es un adjetivo que describe la mayoría de los logros Gretchin (y su comportamiento social).

01-15	Levitador
16-75	Con cadenas/ruedas anchas
76-00	Caminante

No emplean vehículos de carretera con ruedas. Los perforadores se reservan para misiones especiales. De ellos cada imperio suele tener 10 (o 3D6). También usan vehículos grandes; aproximadamente el 20% de los disponibles lo son de este tamaño. Los vehículos pequeños son empleados en alguna medida, disponiendo de 1 por cada 3 escuadras. Al igual que los Orkos, usan estos vehículos para exploración, caza y persecución.

Tácticas. Los Gretchin tienen una gran desventaja en el campo de la milicia, y es que son totalmente cobardes. Una vez que están seriamente amenazados, difícilmente mantendrán su posición. Los Orkos usan frecuentemente a las tropas Gretchin para limpiar campos de minas (forzándoles a caminar sobre los mismos) y para otras labores de poca responsabilidad pero peligrosas.

LOS ANTIGUOS SLANN Y SU HERENCIA

De todas las razas de la Galaxia, los Slann aseguran ser (y probablemente lo sean), la más antigua. Los días de su brillante imperio se han descolorido, pero ellos siguen siendo de las criaturas más enigmáticas del espacio conocido. Los Slann evolucionaron, maduraron y se extendieron por la galaxia hace muchos cientos de miles de años. Durante el apogeo de su imperio, descubrieron y educaron a muchas criaturas primitivas, apoyando el proceso evolutivo en incontables mundos, erradicando o trasladando a especies peligrosas, y sembrando en muchos planetas injertos prometedores. Durante milenios, experimentaron y jugaron con la galaxia y, probablemente, crearon a muchas de las razas actuales en el proceso.

Pero su imperio degeneró, el paso de su civilización se lentificó, y sus experimentos genéticos se abandonaron. Los Slann se retiraron de un papel activo en los asuntos de la galaxia, cayendo en un largo sueño de indolencia e introspección. No parece que hayan sufrido ningún conflicto físico, y no hay referencia alguna a guerras destructoras o desastres. Más bien, sus motivaciones raciales parecen haber sufrido un cambio repentino y drástico, por el cual habrían perdido todo interés en conquistas materiales y poder. Quizás los Slann descubrieron algo aún desconocido por otras razas: algún secreto del Universo, una verdad espiritual o el atisbo de una mística suprema. En los campos de la filosofía psíquica y la tecnología mística, los Slann no tienen igual, realizándose por medio del estudio de las fuerzas de vida espirituales y los poderes secretos de otras realidades.

Los Slann evolucionaron de una raza anfibia, e incluso hoy no es difícil distinguir las trazas de sus ancestros. Sus manos y pies son largos y palmeados, su piel fría y húmeda y sus cabezas grandes con ojos protuberantes. Viven sin problemas bajo el agua y son capaces de obtener el oxígeno de la misma (o de otras atmósferas pobremente oxigenadas) directamente a través de su piel.

Los Slann varían mucho de color: el verde y el azul son muy comunes, el amarillo tiene una adecuada representación y hay un cierto número de colores raros o mezclados, así como albinos y melaníticos. Los Slann brillantemente pigmentados suelen ser extrovertidos, talentosos o destacados en alguna cosa. Las pieles a veces son moteadas, rayadas o con marcas de algún tipo. En algunos mundos Slann, especialmente entre los primitivos, estas marcas representan divisiones tribales. La altura es bastante constante; un adulto Slann suele alcanzar los 2 mts., las hembras suelen ser ligeramente mayores y voluminosas.

Los Slann habitan un área al norte del polo galáctico, viviendo en un cierto número de planetas próximos y prósperos. Su sociedad permanece cerrada a las demás razas, pero es muy homogénea, con una base tecnológica, cultural e idiomática en cada planeta. Excepcionalmente, algunos grupos de Slann viven como salvajes primitivos en unos cuantos planetas más allá del espacio Slann, incluyendo planetas del Imperio. Curiosamente, estos Slann primitivos están repartidos por toda la galaxia y probablemente son los remanentes de lo que en su tiempo fueron asentamientos de gran tamaño. Estos primitivos tienen poco o ningún contacto con su gente tecnológicamente más avanzada.

Los Slann son gente curiosa, que muy raramente tiene comercio con otras razas y además son impredecibles cuando se trata de disputas territoriales o cualquier tipo de rivalidad. Hay poco que los Slann quieran o necesiten, y los comerciantes suelen sentirse vigilados y estudiados, pareciéndoles que el intercambio de bienes no tiene importancia para los Slann.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9

Este es el perfil básico para un Slann, puedes generar las personalidades de la misma manera que para humanos u otros alienígenas. La tabla siguiente sumariza los perfiles de las personalidades de tipo estándar para los Slann. Pueden ser empleados en vez de personajes generados aleatoriamente.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	4	3	4	4	1	4	1	8	7	9	9
Héroe menor	8	5	4	4	5	2	5	2	9	8	10	10
Héroe mayor	8	6	5	4	5	3	6	3	10	9	10	10

Las personalidades Slann tienen una posibilidad del 90% de tener poderes psíquicos.

Organización. Los guerreros Slann se llaman *bravos*, y un cierto número de bravos con su jefe forman una partida de guerra. El número de guerreros varía de partida en partida, habitualmente suele estar entre 6 y 8, pero puede variar entre 2 y 12; puede determinarse aleatoriamente usando 2D6. Un oficial superior denominado Jefe de Guerra manda un grupo de partidas de guerra. Cuando un ejército es grande, tiene muchos Jefes de guerra, todos los cuales se reúnen antes de la batalla para hacer planes e intercambiar ideas con los Jefes de guerra experimentados, Jefes y magos. El jefe de guerra que ostenta el mando conjunto es el caudillo (seleccionado de entre y por los demás jefes de guerra). Los más importantes y más respetados individuos de la sociedad Slann son los Grandes Magos. Su ayuda es solicitada para la batalla, puesto que sus conocimientos mágicos, filosóficos y de las ciencias arcaicas son formidables. Los Grandes Magos se mantienen aparte de la sociedad, aunque sus consejos son buscados constantemente por los líderes sociales. La sociedad Slann es tribal, y el jefe de cada tribu es conocido como el Mago jefe. Excepto entre los Slann primitivos, las tribus no luchan entre sí y las relaciones tribales son pacíficas. Hemos reproducido a continuación un esquema diagramático de la sociedad Slann.



El concepto de la partida de guerra es básico para entender la actitud de los Slann hacia la vida. Se supone que cada Slann debe vivir de acuerdo a un ritual extraño, místico y grandemente insondable, y como parte del mismo el individuo pasa a través de las diversas etapas de su vida. El paso a otra etapa de vida es una cosa muy real e imparable para un Slann, pudiendo suceder en cualquier momento y por tanto, un pacífico técnico puede convertirse en un vagabundo, un guerrero, un ermitaño, etc. En el momento en que un Slann se siente llamado a convertirse en guerrero se une a una de las partidas de guerra de la tribu, o crea su propia partida. Debido a este impredecible método de reclutamiento, las partidas cambian constantemente.

Equipo. Cada tribu mantiene un enorme depósito de armas y equipos (las tribus a veces intercambian objetos como regalos, y muchas de estas piezas son de una edad incalculable). Algunos de estos equipos provienen de antiguas culturas alienígenas ahora desaparecidas u olvidadas. Sin embargo, muy poco de este equipo suele llegar a los bravos, y la mayoría de los mismos usan armas similares a las usadas por humanos y otras razas. Una partida de guerra típica suele estar equipada con lasrifles, y puede incluir hasta a tres individuos con armas especiales. Las armas especiales más empleadas son los convertidores de partículas, cañones-D y fusiles de gravedad, aunque también se usan láseres pesados y otras armas. Todos los bravos Slann suelen llevar algún tipo de arma para el cuerpo a cuerpo, muchas veces una sencilla arma de mano como una maza o un garrote. Los jefes tienen neuro-disruptores y pueden llevar un hacha o guante de potencia. Los Slann prefieren emplear campos de energía como armadura en vez de protecciones físicas. Suelen llevar armaduras, pero más como protección mística que efectiva. Suele tener la forma de un peto almohadillado, similar a la armadura flak y que proporciona la misma protección (una salvación con 6 en un D6). Los campos de desplazamiento son empleados por todos los bravos Slann. Adicionalmente, todos los Slann llevan comunicadores, y a los guerreros se les aplican inyecciones fotocromáticas.

Una partida de guerra típica. Una partida de guerra típica está formada por 7 guerreros incluyendo un jefe, 2 bravos con armas especiales y 4 más. El jefe va equipado con un lasrifle, un neurodisruptor y un guante de potencia, yendo protegido por un campo de desplazamiento y una armadura flak. Los bravos con armas especiales reemplazan sus lasrifles por un convertidor y un fusil de gravedad. Todos llevan un arma de mano, como un hacha o un garrote y además, granadas rompedoras y de fragmentación. Los comunicadores y protecciones oculares son estándar para todos.

Uniforme. La vestimenta Slann es muy exótica. A simple vista parece muy primitiva, con pieles peludas, plumas y abalorios religiosos colgando de sus cuerpos y equipos. La impresión se refuerza por la pintura con que decoran sus cuerpos y por los tatuajes y cortes rituales. En realidad, todas estas prácticas tienen que ver con las esotéricas filosofías Slann y que están mezcladas en alguna medida con su actitud general ante la vida, el universo y la parte que forman de él. Las partidas de guerra a veces adoptan esquemas de colores para cada una. Puesto que los bravos a veces sólo combaten por un tiempo muy corto, antes de ser llamados para alguna otra actividad , las partidas de guerra están siempre con movimientos y cambios, y los uniformes no son permanentes.

Generación de armas. Una partida de guerra tiene 2D6 guerreros. Cada una de ellas tiene un jefe, un cierto número de bravos con armas especiales y los bravos adicionales necesarios para completar el total indicado. Lanza un D6 para determinar el número de bravos con armas especiales.

D6	Número de bravos con armas especiales
1-2	1
3-5	2
6	3

Genera el armamento para cada bravo usando las tablas siguientes o, si no, asume que todos están armados idénticamente. Se asume que cada guerrero lleva suficientes granadas del tipo/s generado/s para que le duren toda la batalla (excepto las torbellino y las anula-psíkos).

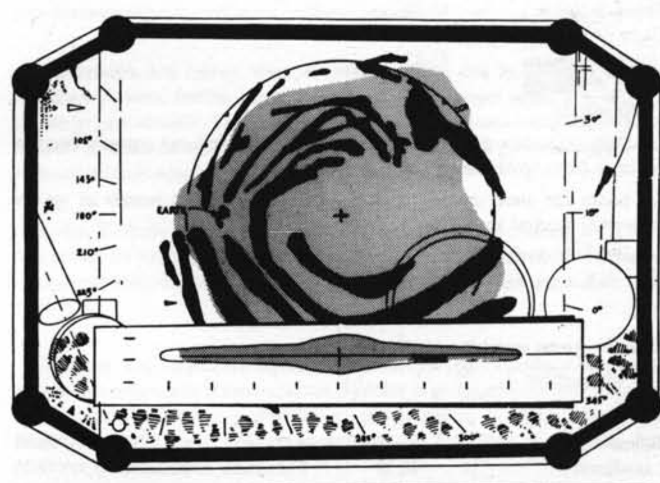


Tabla 1 - Jefes y Bravos

Todos los bravos llevan un arma de mano más una de las siguientes:

Autorifle	01-10
Bolter	11-15
Lasrifle	16-90
Catapulta Shuriken	91-00

Más las siguientes granadas:

01-50	1 tipo aleatorio excepto anula-psíkos y torbellino
51-90	2 tipo aleatorio excepto anula-psíkos y torbellino
91-00	1 D6 tipos aleatorios

Tabla 2 - Armas adicionales para jefes

Un D3 armas generadas de entre las siguientes:

Lanzallamas de mano	01-25
Laspistola	26-35
Neurodisruptor	36-60
Pistola de plasma	61-70
Hacha de potencia	71-80
Guante de potencia	81-85
Espada de potencia	86-95
Pistola telaraña	96-00

Los Slann con poderes psíquicos siempre llevan una espada de fuerza, y pueden llevar un bastón de fuerza (posibilidad del 10% por nivel de maestría).

Los bravos con armas especiales pueden tener armas *básicas* o *pesadas* en vez del armamento principal usual. Lanza un D6 por cada uno.

1-3	Armas básicas
4-6	Armas pesadas

Tabla 3 - Armas especiales

1 de las siguientes:

Básica		Pesada	
Ballesta	01-15*	Autocañón	01-10
Lanzallamas	16-30	Convertidor de partículas	11-35
Fusil de gravedad	31-55	Cañón-D	36-65
Rifle fundidor	56-75	Lanzagranadas	66-75
Lanzaagujas	76-80	Fusil de plasma pesado	76-85
Fusil de plasma	81-00	Entelarañador pesado	86-90
* Con virotes explosivos		Lascañón	91-00

Tabla 4 - Armadura

Una de las siguientes:

Caparazón	01-05
Flak	06-80
Red	81-95
De potencia	96-00

Tabla 5 - Campos de Energía

1 de los siguientes:

Conversión	01-25
Desplazamiento	26-75
Refractario	76-90
Estático	91-00

Tabla 6 - Equipo adicional

La posibilidad indicada para cada uno de los objetos siguientes:

Bioscanner	Siempre - 1 por partida de guerra
Aparatos respiratorios	Las máscaras o filtros siempre están disponibles. Las branquias artificiales están disponibles el 10% del tiempo y los respiradores también el 10%
Camaleonina	Posibilidad del 25% (capas) - todos o ninguno
Scanner energético	Posibilidad del 90% de 1 por partida de guerra
Cohetes de vuelo	Posibilidad del 10% (excepto que tenga que ser llevada por necesidad)
Protección ocular	Siempre - inyección (salvación con 3 o más en un D6)
Mochila de salto	Posibilidad del 25% - todos o ninguno
Cortador láser	Sólo misiones especiales - normalmente 1 por juego
Generador de campo de fase	Sólo misiones especiales - normalmente 1 por juego
Contador geiger	Siempre - 1 por partida de guerra
Trajes antirradiación	Siempre disponibles
Sustentadores	Posibilidad del 50% de un D4 de ellos por partida de guerra
Apuntadores	Todas las armas pesadas tienen apuntadores
Teleportador de regreso	1 por partida de guerra si han sido teleportadas previamente

Transporte. Los Slann usan vehículos enteramente diseñados por ellos, la mayoría de los cuales son caminantes o una combinación levitadora-voladora. Como con las armas, los Slann mantienen una vasta reserva de vehículos disponibles para aquellos que forman partidas de guerra. El tipo de vehículo que una partida puede requisar depende de la categoría social del jefe, de diversos aspectos de la vida y, lo más importante, de la adivinación mística. Seleccionar un vehículo que traiga suerte a la partida de guerra necesita un cálculo cuidadoso similar al de realizar un horóscopo. Los Slann consideran al vehículo un miembro más de la partida de guerra, y tienen un cuidado ritual de todo su equipo. Determina el tipo de vehículo como se indica:

01-50	Levitador-volador
51-60	Con cadenas o ruedas anchas-volador
61-85	Caminante
86-00	Caminante-volador

Los perforadores se reservan para misiones especiales y no son considerados como apropiados para el uso normal por las partidas de guerra. El tamaño del vehículo debe permitir acomodarse a toda la partida, por lo que normalmente es mediano o incluso grande (calcula que la capacidad de tripulación debe ser igual al tamaño de la partida de guerra). Las personalidades individuales pueden tener sus propios vehículos (posibilidad del 50%), que siempre serán de tamaño pequeño. Todos los vehículos Slann tienen autoconducción, autopuntería y autofunciones completas, lo que los hace miembros operativos independientes de la partida. Los vehículos van siempre pintados o decorados de una manera similar al uniforme de la partida de guerra, lo que les hace parecer extremadamente bárbaros.

Tácticas. Los Slann luchan por razones más allá del entendimiento de otras razas. Un guerrero está llenando una parte importante de su ciclo vital; consideran que el objetivo inmediato es luchar y no consideran apropiado pensar por qué. Un Slann no se interroga sobre tácticas mucho más que se cuestiona el acto de la guerra, por lo que un jugador que controle Slanns debe usar sus fuerzas de forma que éstas cumplan el «código del guerrero». Si las tropas se ven irremisiblemente perdidas, morirán luchando; los ataques deben ser hechos con decisión y no a medias. La derrota no es un concepto Slann. Los Slann luchan por amor al combate, y no para ganar o perder, y una derrota noble es tan buena como una victoria gloriosa. Muchos Slann creen que están destinados a morir como guerreros y son realmente felices al hacerlo.

• JOKAERO

Los Jokaero son una raza fascinante. Lo son porque ningún extraño ha logrado decidir nunca si realmente son inteligentes. Ciertamente, son capaces de realizar tremendas proezas de ingeniería, construcción y resolución de problemas, pero no tienen lenguaje, cultura o una motivación mayor que la de la mera supervivencia. Su aspecto físico es el de un gran simio de pelo anaranjado, muy parecido al del orangután que antaño vivía en la Tierra. Esto puede o no ser una coincidencia, puesto que es una verdad reconocida que los Slamn crearon y modificaron muchas razas en los albores del tiempo, y parece que visitaron la Tierra en repetidas ocasiones. Lo más sorprendente con relación a los Jokaero es su brillante técnica, pues parecen tener un entendimiento innato de la tecnología genéticamente estructurado. Si se les da el número adecuado de piezas de maquinaria estropeadas, un grupo de Jokaero puede fabricar casi cualquier cosa, desde una nave espacial a un lascañón. Su comprensión de la astrofísica es desconcertante, parece que son capaces de captar corrientes energéticas que flotan imperceptiblemente a través de la galaxia. Su comprensión de dichas materias está mucho más allá del de otras razas, con la posible excepción de los Grandes Magos Slann. Las naves espaciales Jokaero son un ejemplo adecuado. Una nave espacial Jokaero consiste de una estructura abierta de armazón enrejado, con una forma poliédrica única; esta estructura obtiene energía de las corrientes energéticas galácticas, merced a sus formas espirales.

Las naves Jokaero se mueven, maniobran y saltan al hiperespacio realizando cambios físicos de la forma de la nave, por lo que altera la relación del navío con los poderes universales que utiliza, modificando su lugar en el orden galáctico natural.

Los Jokaero viven en grandes grupos familiares, vagabundeando por la galaxia y solo preocupados de su supervivencia. Aterrizan frecuentemente en mundos deshabitados, normalmente, para rapiñar restos o componentes específicos que puedan necesitar. Si es preciso, se agruparán y atacarán a otras criaturas para obtener lo que precisan. Debido a sus extraordinarios talentos, usan armas, equipos y tácticas de una forma similar a las criaturas inteligentes, siendo capaces de realizar ataques coordinados y complejos. Normalmente seleccionan una estación solitaria, una granja o una mina distante como su blanco, atacándolo, saqueándolo y escapándose antes que les puedan lanzar un ataque de respuesta. Es imposible discutir o razonar con un Jokaero. Darles lo que desean es difícil, puesto que son incapaces de comunicarse.

Si los Jokaeros pudieran ser controlados, serían sumamente útiles para otras razas. Sin embargo, esto ha resultado realmente imposible. Tienden a construir cosas que cubran sus necesidades inmediatas. Los intentos de capturar a algunos Jokaero y obligarles a trabajar tienen siempre efectos desastrosos: construyen cosas que les ayuden a escaparse.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	1	3	2	3	1	3	1	9	?	7	7

Este es el perfil básico de un Jokaero. Obsérvese que no hemos dado ningún valor a la característica de *inteligencia*. Cualquier tirada que necesite hacerse contra la *inteligencia* puede asumirse que es contra un valor de 10. Los Jokaero son criaturas comunales y las personalidades desempeñan el papel de líderes patriarcales o matriarcales, ancianos o individuos especialmente fuertes. Las personalidades pueden ser generadas del perfil básico de igual manera que las de otras criaturas. La tabla siguiente incluye valores estándar de personalidad. Los Jokaero nunca desarrollan poderes psíquicos.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	8	2	4	3	3	1	4	1	9	?	7	7
Héroe menor	8	3	5	3	4	2	5	2	10	?	8	8
Héroe mayor	8	4	6	3	4	3	6	3	10	?	9	9

La habilidad de los Jokaero para construir aparatos complejos se representa permitiéndoles reconstruir armas y equipos durante la partida. Para hacerlo tiene que haber una figura de personalidad presente para que actúe como coordinador y diseñador, mientras que el resto de los Jokaero se concentran en el trabajo mismo. Los Jokaero pueden intentar construir cualquier arma, vehículo, equipo, etc. (¡pueden intentar construir una nave espacial si lo desean!). Su único límite es el de los recursos que tengan a mano y el tiempo disponible (en la mesa de juego hay poco de ambas cosas).

Armas. Estas pueden ser reconstruidas de esta manera: cualquier arma básica puede ser transformada en otra arma básica. Las armas de combate de tipo pistola pueden ser reconstruidas en otras armas de tipo pistola. Las armas pesadas pueden ser modificadas en otras armas pesadas. Las armas muy pesadas también pueden ser reconstruidas en otras armas muy pesadas. También es posible combinar algunas armas para hacer versiones más grandes o más poderosas. La tabla siguiente indica la proporción entre las diferentes categorías. Cuando se construye armamento más pesado, las armas-componentes no pueden ser más ligeras que un nivel menos. Así, por ejemplo, las pistolas solo pueden usarse para construir armas básicas, no armas pesadas o muy pesadas.

Combate	Básica	Pesada	Muy pesada	Láser defensivo
1/2	1	2	6	10

Nótese que, al ser especialmente grande, un láser defensivo requiere más de la cantidad ordinaria de componentes y además solo pueden fabricarse desde otras armas muy pesadas y/o lascañones.

Vehículos. Pueden ser reconstruidos de una manera similar a las armas. 1 vehículo pesado es igual a 2 vehículos medios, a 4 vehículos ligeros y 16 motocicletas. Los vehículos de una categoría determinada pueden ser reconstruidos en otros vehículos del mismo tamaño. Esto puede incluir cambios en la tracción, armamento, equipo, etc. Esto puede representarse permitiendo al jugador Jokaero dejar las características del vehículo sin modificar, o generarlas de nuevo usando los perfiles del vehículo. Así, un jugador puede elegir no cambiar el equipo y armamento, pero determinar aleatoriamente su nueva resistencia, velocidad, etc. Los vehículos grandes pueden ser construidos usando vehículos más pequeños siempre y cuando los vehículos usados como componentes no sean más pequeños que 1 nivel.

Equipo. También el equipo puede ser reconstruido en otra pieza de equipo, pero siempre se necesitan al menos dos objetos para hacer uno nuevo. Si el objeto nuevo es especialmente grande, el GM puede indicar que se precisan más componentes. El GM también puede indicar qué componentes específicos son los precisos, que pueden (o no) estar disponibles.

Reconstrucción. Dicha operación se realiza de esta manera: además de la personalidad, se necesitan al menos otros dos Jokaero. Al final de cada turno que hayan estado parados trabajando, lanza un D6. Por cada Jokaero adicional trabajando en el proyecto, añade 1 al dado. Con un resultado de 2 o más, el objeto está reconstruido. Es posible reconstruir objetos más grandes o complejos que un vehículo pesado, pero llevaría mucho más tiempo que una partida normal. Los GM tienen plena libertad para improvisar reglas adicionales para reconstrucciones especialmente grandes o exóticas.

Organización. Los Jokaero viven en grupos familiares con un promedio de doce individuos. A veces, familias interrelacionadas viajan y trabajan juntas, y se agrupan cuando hay que combatir. Cada familia es dirigida por un patriarca o una matriarca. En combate, la familia es la unidad básica de combate. Es habitual que cada familia tenga su propio vehículo además de su propio depósito de equipo.

Equipo. El equipo no es un problema para los Jokaero... si lo necesitan, lo construyen. Si se precisa una pieza específica, la buscan, la rapiñan o roban. De todos modos, el equipo es totalmente aleatorio (los Jokaero no favorecen el uso de ningún tipo específico de arma o vehículo).

Uniformes. Los Jokaero son capaces de manufacturar trajes estancos y otras piezas esenciales de equipo, pero normalmente van desnudos; su grueso pelaje les protege del frío y la humedad. Las naves espaciales Jokaero, aunque abiertas al espacio, retienen una atmósfera respirable gracias a un campo energético que la circunda, por lo que la ropa protectora es innecesaria.

Generación. Puedes generar un grupo de familias Jokaero de la siguiente manera: un grupo incluye un D4-1 personalidades (mínimo 1) y 3D6 otros Jokaeros. Para determinar las personalidades lanza un D6.

1-3	Campeón
4-5	Héroe menor
6	Héroe mayor

Las armas suelen ser aleatorias, por lo que genera las armas de cada individuo por turno. Es posible para los Jokaero ir desarmados. Las armas de las personalidades se generan de igual forma que para otros Jokaero. Llevan suficientes granadas como para una batalla completa, puesto que son pequeñas y fácilmente transportables. Cuando las que llevan sean torbellinos o anula-psíkos sólo dispondrán de un D3 de ellas.

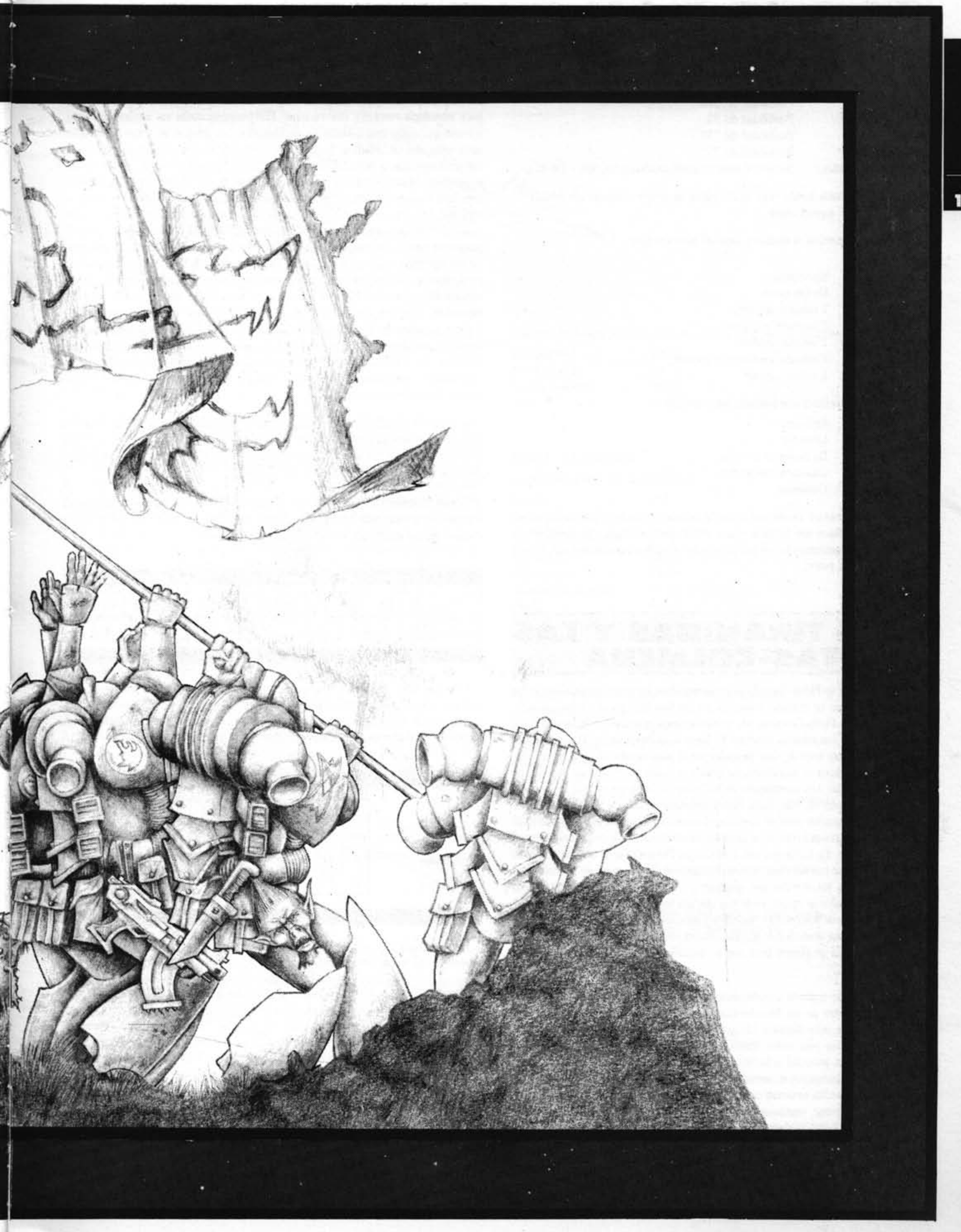
Tabla 1 - Armas y armaduras Jokaero.

Posibilidad del 75% de una pistola determinada al azar.
Posibilidad del 75% de un arma básica determinada al azar.
Posibilidad del 25% de una granada determinada al azar.
Posibilidad de un 25% de una armadura determinada al azar.
Los Jokaero sin arma básica tienen un 75% de 1 arma pesada determinada al azar.

Tabla 2 - Equipo personal Jokaero

El equipo se genera para cada individuo como sigue:

Bioscanner	Posibilidad del 25%
Aparatos respiratorios	Posibilidad del 25%
	01-50 filtros
	51-75 branquias
	76-80 máscaras
	81-00 respirador
Camaleonina	Posibilidad del 10% - capa
Armadura Dreadnought	Posibilidad del 5%
Scanner energético	Posibilidad del 25%
Protectores oculares	Posibilidad del 25%



	01-50 visor
	51-75 lentillas
	76-80 gotas
	91-00 inyección
Cohetes de vuelo	Posibilidad del 25%
Tablero de potencia	Posibilidad del 5%
Contador geiger	Posibilidad del 25%
Traje antirradiación	Posibilidad del 5%
Sustentador	Posibilidad del 75%
Apuntador	Posibilidad del 75%
Disolvente de telarañas	Siempre si lleva un entelarañador, si no, 90% - D6 usos.

Adicionalmente, cada familia tiene un D6 piezas de equipo aleatorias que pueden ser distribuidas como el jugador desee.

Transporte. Determinar el tamaño y cantidad aleatoriamente.
Lanza un D10.

1	Sin vehículo
2	Un D6 motos.
3	1 vehículo pequeño
4	2 vehículos pequeños
5-8	1 vehículo mediano
9	1 vehículo mediano y 1 pequeño
10	1 vehículo grande

El tipo de tracción se determina por azar, lanza un D10

1-2	Perforador
3-4	Levitador
5-6	De ruedas de carretera
7-8	Cadena/ruedas anchas
9-0	Caminante

Tácticas. Los Jokaero tienen una aversión natural al combate cuerpo a cuerpo, prefiriendo luchar desde una distancia segura. No les gusta arriesgar a los miembros de su grupo familiar y raramente luchan excepto que necesiten desesperadamente alguna cosa o actúen en defensa propia.

• LOS TIRANIDAS Y LAS FLOTAS-COLMENA

Los habitantes de las Flotas-Colmena se encuentran entre los más extraños, enigmáticos y peligrosos de todas las criaturas conocidas por los Xenobiólogos del Administratum. Nadie sabe cuántas Flotas-Colmenas hay profundamente enterradas en la oscuridad del espacio interestelar, Los mayores esfuerzos del Imperio para explorar las Flotas-Colmena han revelado que hay trece de ellas repartidas por la parte occidental de la galaxia. De todos modos, la galaxia es inflexiblemente grande, y puede haber muchas más que no hayan sido detectadas. Los movimientos de las Flotas-Colmena son de gran interés para todas las otras formas de vida. Cada flota comprende millones y millones de naves, recordando a una enorme nube de langostas cósmicas. Al igual que las langostas, cada mundo que encuentran en su camino es agostado, cada sistema estelar despedazado, y toda resistencia aplastada. La fuerza que está detrás de los Flotas-Colmena son los Tiránidas. Estas criaturas, junto con sus razas esclavas biológicamente cultivadas, no le encuentran ninguna utilidad a los mundos que saquean; por lo que no hacen asentamientos permanentes. Para ellos un mundo no es más que una fuente de recursos para sus Flotas-Colmena, una mina de combustible, minerales y material biológico. Los Tiránidas tienen un uso para cada cosa, desde la más pequeña criatura viva a la atmósfera del planeta; ellos no abandonan nunca un planeta hasta que no queda reducido a un núcleo desnudo de piedra sin aire.

Los Tiránidas son criaturas extrañamente caracterizadas. Hace incontables milenios evolucionaron dentro de sus Mundos-Colmena. Tienen una apariencia vagamente centauroide, con seis patas delgadas. Las patas traseras terminan en dedos palmeados que le sirven tanto como pies, como manos, ayudando a la criatura a estabilizarse en condiciones de baja gravedad a bordo de las naves de su Flota-Colmena. Las patas delanteras son las manipulativas, estando dotadas de manos con doble pulgar, mientras que las patas intermedias terminan en cascos y son las patas locomotoras primarias. Un Tiránida puede moverse usando solo sus patas centrales, aunque cuando se mueven lentamente tienden a usar cualquier pata libre para irse agarrando a cualquier punto de los muros irregulares de las naves que conforman las Flota-Colmenas. Todos los Tiránidas tienen una excelente visión proporcionada por sus ojos secundarios ubicados en zarcillos situados a los lados de su cabeza. Los ignorantes humanos suelen confundirlos con orejas, aunque los oídos reales de la criatura esta situados en unos profundos «canales» dispuestos a lo largo del cuello del Tiránida. Al haber evolucionado en una atmósfera de baja gravedad y baja densidad, su sentido del oído es extremadamente pobre, pero son extremadamente sensibles a los cambio de presión atmosféricas y a las vibraciones. Los Tiránidas son exclusivamente carnívoros, extremadamente inteligentes y totalmente despiadados.

La mayoría de las razas avanzadas utilizan la bioingeniería en alguna medida, creando criaturas-máquinas con componentes biológicos. De todos modos, los Tiránidas usan muy poca tecnología mecánica convencional. Prácticamente todas sus necesidades están cubiertas por componentes biológicos prefabricados. Los equipos, las armas e incluso las naves espaciales son orgánicas. Muchos han crecido de criaturas esclavas, producto de la ingeniería genética, a bordo de las mayores naves Colmena o incluso en su espacio circundante. Muchos artefactos sencillos se derivan de las plantas. Los aparatos más complejos requieren materia prima más compleja biológicamente, a veces en la forma de animales. Las más sofisticadas de todas las construcciones requieren formas de vida pensante como los humanos u otras razas inteligentes. Tanto las plantas como los animales pueden ser reducidos a componentes protoplásmicos maleables antes de ser utilizados para un uso específico, como el de ampliar la Flota-Colmena. De montones de carne cruda y palpitante se crean los equivalentes de ordenadores, laseres, sistemas de control e incluso motores hiperespaciales. Muchos componentes solo pueden crearse usando criaturas específicas, como por ejemplo material para cascos de nave, motores hiperespaciales, sistemas de comunicaciones y unidades de soporte vital. Las criaturas-componente se mezclan y transforman para producir el efecto deseado (en este proceso, la conciencia individual de la criatura-componente es prácticamente destruida). Lo que resta de la identidad del componente es vital a su funcionamiento, permitiendo a una nave obtener energía del hiperespacio.

A causa de su singular tecnología, todo el equipo, vehículos y naves espaciales Tiránidas tiene un aspecto vagamente biológico. Estar dentro de una de las naves de la Flota-Colmena es igual que explorar los entresijos de un animal gigantesco. La relación con los Tiránidas tiende a causar locura a las demás razas.

Es imposible medir la amenaza de los Tiránidas para el Universo, pero es potencialmente enorme. Su actitud hacia las otras razas sólo puede resultar en guerra allá donde se encuentren, una guerra que sólo los Tiránidas pueden ganar.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
10	4	4	3	3	2	4	2	7	10	8	8

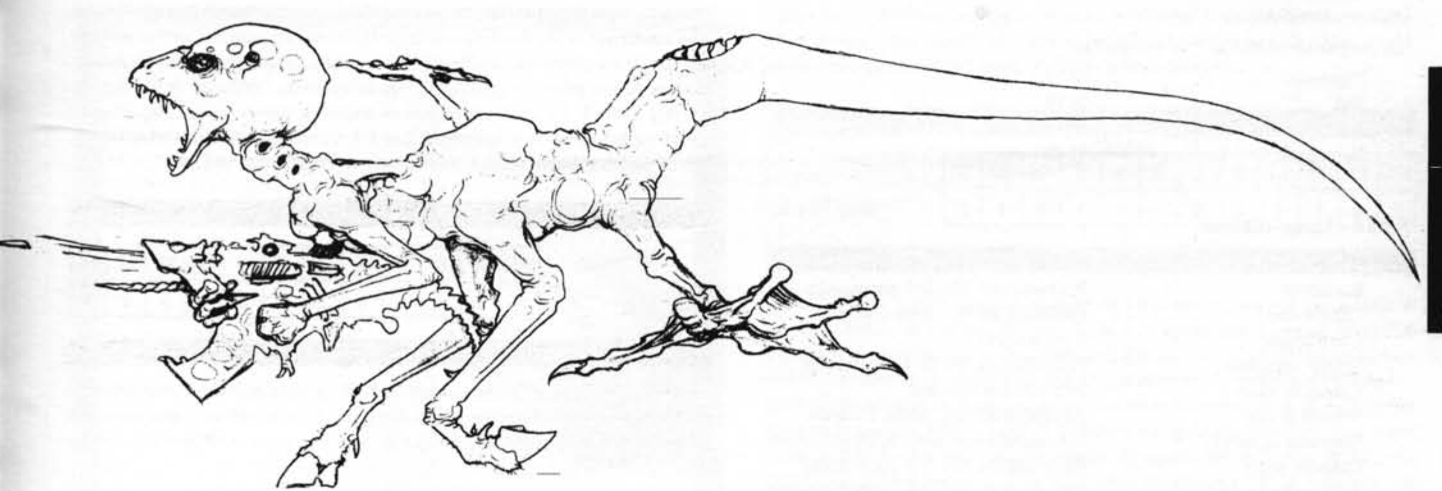
Este es el perfil de criatura básica para los Tiránidas. Del mismo se pueden generar criaturas de igual forma que los humanos y otros alienígenas. La tabla siguiente sumariza los perfiles de las personalidades de tipo estándar, y pueden usarse en lugar de los personajes generados aleatoriamente si lo deseas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	10	5	5	4	3	2	5	2	7	10	8	8
Héroe menor	10	6	6	4	4	3	6	3	8	10	9	9
Héroe mayor	10	7	7	4	4	4	7	4	9	10	10	10

Los Tiránidas son moderadamente psíquicos, y sus personalidades tienen una posibilidad del 5% de tener poderes psíquicos.

Organización. Las Flotas-Colmena son parecidas a enormes mundos móviles, que comprenden cientos, a veces miles, de naves de todas las formas y tamaños. La Colmena está gobernada por un Tirano-colmenero. La sociedad Tiránida es similar a la de los insectos sociables (como las hormigas o termitas) y el Tirano-colmenero representa a la colmena en algo más que el nombre, puesto que todos los Tiránidas de una colmena son hijos del Tirano-Colmenero. Los Tiranos son hermafroditas, los Tiránidas, estériles. La muerte de un Tirano-Colmenero supone la dispersión de toda la colmena, y la creación de nuevos Tiranos-Colmeneros de larvas de Tiránidas. Los Tiranos-Colmeneros son siempre psíquicos con un nivel de maestría de 4. Tremendamente hinchado por cantidades ingentes de huevos, el Tirano-Colmenero es prácticamente inmóvil, y conduce los asuntos diarios de la colmena a través de un subestrato de Señores colmeneros. Los Señores colmeneros actúan como jefes de ejércitos y unidades en tiempo de guerra, como comandantes de nave, administradores de sección, etc.

Las unidades de guerreros son cuaternarias; así, la escuadra tiene un jefe y tres guerreros.



Los ejércitos Tiránidas siempre incluyen un número adecuado de razas esclavas, la más común de las cuales son los genéticamente alterados Zoats. Cualquier fuerza Tiránida tiene al menos la mitad de su número compuesto de Zoats.

Equipo. El equipo Tiránida se fabrica con componentes biológicos, pero funciona exactamente igual que su equivalente mecánico, siendo tan manejable como activo. Las funciones realizadas por mecanismos eléctricos o mecánicos son duplicadas por sus equivalentes biológicos: orificios parlantes como comunicadores, músculos en vez de palancas, etc. El equipo tiende a no tener bordes duros o ángulos exactos, pero su aspecto no es demasiado diferente del equipo normal, y los objetos sencillos pueden parecer a simple vista iguales. Emplean armaduras de todo tipo, incluyendo armaduras de potencia y todo tipo de campos de energía. Las armas más comúnmente usadas son los bolter (¡éstos tienen la peculiaridad de crear su propia munición!). Las armas suelen transportarse en jirones de piel viva enganchados a tiras en el costado de la criatura.

Escuadra típica. Una escuadra típica se compone de cuatro individuos incluyendo un jefe y, habitualmente, un guerrero con un arma especial. La vestimenta es un arnés con pistoleras para las diversas armas. El arma básica es un bolter, el arma especial un bolter pesado. El oficial también lleva una pistola bolter.

Uniformes. Los Tiránidas no llevan normalmente ropa, aunque pueden llevar un arnés complejo que lleva bolsillo y cartucheras. Los cinturones se llevan como elemento decorativo y se hacen crecer cuidadosamente de piel o pelo cultivado. Normalmente una unidad lleva el mismo tipo de armadura (cuando se lleva, sugiere una especie de uniformidad, aunque la de los oficiales pueden variar en alguna medida).

Generación de armas. Para generar aleatoriamente una escuadra de 4 Tiránidas, primero lanza un D6 para determinar cuántas armas especiales contiene:

1 - 2	0
3 - 6	1

La escuadra siempre tiene un jefe, el número indicado de soldados con armas especiales y suficientes guerreros para sumar 4.

Genera el armamento de cada guerrero ordinario como se indica después. O bien asume que todos van armados idénticamente (que es lo habitual). Cada guerrero tiene granadas suficientes del tipo generado como para que le duren toda una batalla.

Tabla 1 - Guerreros Tiránidas

La posibilidad indicada de lo siguiente

Espada	10%
Pistola bolter	30%

Más 1 de las siguientes:

Autorrifle	01-25
Bolter	26-75
Catapulta Shuriken	76-00

Más una posibilidad del 25% de 1 de los tipos de granadas siguientes:

Rompedora	01-25
Fragmentación	26-75
Bomba fundidora	76-80
Aleatoria	81-00 pero **nunca** anula-psíkos o torbellino.

Tabla 2 - Jefes Tiránidas

La posibilidad indicada de lo siguiente:

Espada	10%
Pistola Bolter	Siempre

Más 1 de las siguientes

Autopistola	01-10
Pistola bolter	11-50
Lanzallamas de mano	51-60
Pistola	61-65
Pistola lanzaagujas	66-70
Neurodisruptor	71-80
Pistola de plasma	81-90
Pistola telaraña	91-00

Más la posibilidad indicada de cada una de las siguientes:

Espada mecánica	50%
Arma con asta	10%
Hacha de potencia	25%
Guante de potencia	5%
Espada de potencia	10%

Más una posibilidad del 25% en 1 de los siguientes tipos de granada:

Rompedora	01-25
Fragmentación	26-75
Bomba fundidora	76-80
Aleatoria	81-00 **no** anula-psíkos o torbellino

Los soldados con armas especiales deben tener un arma básica o pesada en vez del armamento principal normal. Lanza por cada uno un D6.

1-3	Básica
4-6	Pesada

Tabla 3 - Armas especiales

Básica		Pesada	
Lanzallamas	01-25	Autocañón	01-10
Fusil de gravedad	26-35	Convertidor de partículas	11-15
Rifle fundidor	36-50	Cañón-D	16-20
Lanzaagujas	51-60	Lanzagranadas	21-30
Fusil de plasma	61-00	Bolter pesado	31-50
		Fusil de plasma pesado	51-60
		Lascañón	61-70
		Lanzamisiles	71-90
		Multilaser	91-95
		Multifundidor	96-00

Tabla 4 - Armadura

Una posibilidad del 80% de 1 de las siguientes:

Caparazón	01-25
Flak	26-60
Red	61-90
De potencia	91-00

Tabla 5 - Equipo adicional

La posibilidad indicada por cada uno de los siguientes:

Bio-scanner	Posibilidad del 25% de 1 por escuadra
Camaleonina	Posibilidad del 5% - todos o ninguno
Comunicador	1 por escuadra
Scanner energético	Posibilidad del 25% de 1 por escuadra
Cohetes de vuelo	Sólo misiones especiales
Mochila de salto	Posibilidad del 10% - todos o ninguno
Generador de campo	Sólo misiones especiales - un D6 por colmena
Contador geiger	Posibilidad del 25% de 1 por escuadra
Traje antirradiación	Sólo misiones especiales - todos o ninguno
Sustentadores	Posibilidad del 5% de un D4
Apuntadores	Posibilidad del 25% por cada arma pesada
Teleportador de regreso	1 si se les teleportó previamente

Las armaduras de potencia incluyen comunicaciones, soportes vitales, etc. Las armas para misiones especiales están sujetas a la discreción del GM. El resto del equipo puede distribuirse entre los guerreros, aunque los aparatos pequeños, como los bio-scanner, suelen ser llevados por el jefe de escuadra.

Transporte. Los vehículos tiránidas suele ser de tipo levitador o caminante, y tienen la típica apariencia biológica Tiránida. Determina el tipo al azar:

01-75	Levitador
76-80	Cadenas/ruedas anchas
81-00	Caminante

Los vehículos de tipo perforador se reservan para misiones especiales y siempre hay alguno disponible. Se emplean vehículos de todos los tamaños, pudiendo generarse lanzando un D6.

1	Pequeño
2-5	Mediano
6	Grande

Tácticas. Los Tiránidas prefieren usar tácticas de choque que derroten rápidamente a su enemigo, asegurándose así el mayor número posible de rendiciones. Las guerras se hacen para obtener prisioneros que formarán la materia prima para las flotas y equipos.

• ZOATS

Los Zoats son la más común de todas las razas esclavas de los Tiránidas diseñadas usando ingeniería genética. Otras razas esclavas son poco más que animales, meras burbujas de protoplasma dedicadas a la limpieza y mantenimiento de las Flotas-Colmena de las que forman parte. Incluso las enormes naves espaciales que forman las Flotas-Colmena son en cierto sentido razas, puesto que han crecido y se han nutrido de un tronco biológico común, aunque muy modificado. Las naves espaciales son monstruosidades sin cerebro, y la vasta mayoría de las otras razas esclavas están tan dedicadas a un propósito único que resulta inapropiado considerarlas como criaturas. Los Zoats, por otro lado, son criaturas vivas completamente independientes, al igual que sus amos.

Los Xenobiólogos del Administratum creen que los Zoats fueron creados únicamente para el combate. Los Tiránidas, al ser criaturas del espacio, se encuentran a disgusto si están mucho tiempo en un planeta. Sin embargo, los Zoats son animales rechonchos que se sienten en casa en una gran variedad de condiciones atmosféricas y grativacionales. Sus dos pares traseros de patas están fuertemente desarrolladas y su enorme musculatura proporciona a la criatura su medio de locomoción. Los miembros frontales son órganos manipulativos de gran fuerza y están acostumbrados a usar una gran variedad de armas. Al contrario que los Tiránidas, los Zoats comen cualquier cosa, aunque normalmente toman una dieta diaria de galletas de una mezcla de tres proteínas reconstituidas, llamadas Zoatibix. Los Zoats son habitantes normales de las Flotas-Colmena, y muchas veces igualan el número de Tiránidas en alguna de ellas.

Aunque son una raza esclava, los Zoats ocupan puestos importantes en las Flotas-Colmena y Zoats destacados pueden llegar a tener gran poder. No son desconocidas las rebeliones contra el control Tiránida, pero son realmente raras. Esto es debido a que los Tiránidas conocen una hormona esclavizadora especial, que suprime el sentimiento natural de independencia de los Zoats. Sin embargo, hay Zoats renegados por todo el universo, bien porque han huido de una Flota-Colmena o bien porque se han perdido durante misiones de descubierta o exploración. Sin la influencia inhibidora de la hormona esclavista Tiránida, los Zoats son capaces de desarrollar fuertes poderes psíquicos. Los caminos de la civilización independiente Zoat son increíblemente diversos, puesto que se trata de pequeños grupos aislados unos de otros en planetas muy distantes.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Zoat	14	5	3	4	5	3	5	2	10	9	9	9

Este es el perfil básico de criatura para un Zoat. Las personalidades pueden generarse de igual manera que los humanos y otros alienígenas. La tabla siguiente indica los perfiles de los tipos de personalidades estándar, que pueden ser usados en vez de generar personajes aleatoriamente, si así lo deseas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Campeón	14	6	4	5	5	3	6	2	10	9	9	9
Héroe menor	14	7	5	5	6	4	7	3	10	10	10	10
Héroe mayor	14	8	6	5	6	5	8	4	10	10	10	10

Los Zoats de los Mundos-Colmena no son nunca psíquicos. Los Zoats independientes son demasiado diversos como para incluirlos aquí con mucho detalle, pero una población típica tendrá personalidades con una posibilidad del 50% de tener poderes psíquicos. Algunas poblaciones tiene más psíkos que otras.

Organización. Los Zoats combaten en unidades de cuatro. Sus jefes de unidad son Zoats, aunque los puestos superiores y los cargos más técnicos son desempeñados por Tiránidas. Cualquier fuerza Tiránida debe tener al menos la mitad de sus tropas compuesta por Zoats.

Equipo. Los Zoats usan equipo Tiránida estándar. Las unidades y Jefes Zoats pueden ser equipados usando las mismas tablas que los Tiránidas.

Escuadra típica. Una escuadra típica se compone de cuatro individuos de los que uno es el jefe y normalmente otro es un guerrero con armas especiales. La vestimenta es sencillamente un arnés con fundas para las diversas armas. El arma básica es un Bolter, el arma especial un Bolter pesado. El oficial también suele llevar una pistola bolter, todo exactamente igual que los Tiránidas.

Uniformes. Los Zoats llevan el mismo arnés que los Tiránidas.

Generación de armas. Genera las armas y equipos usando las tablas Tiránidas.

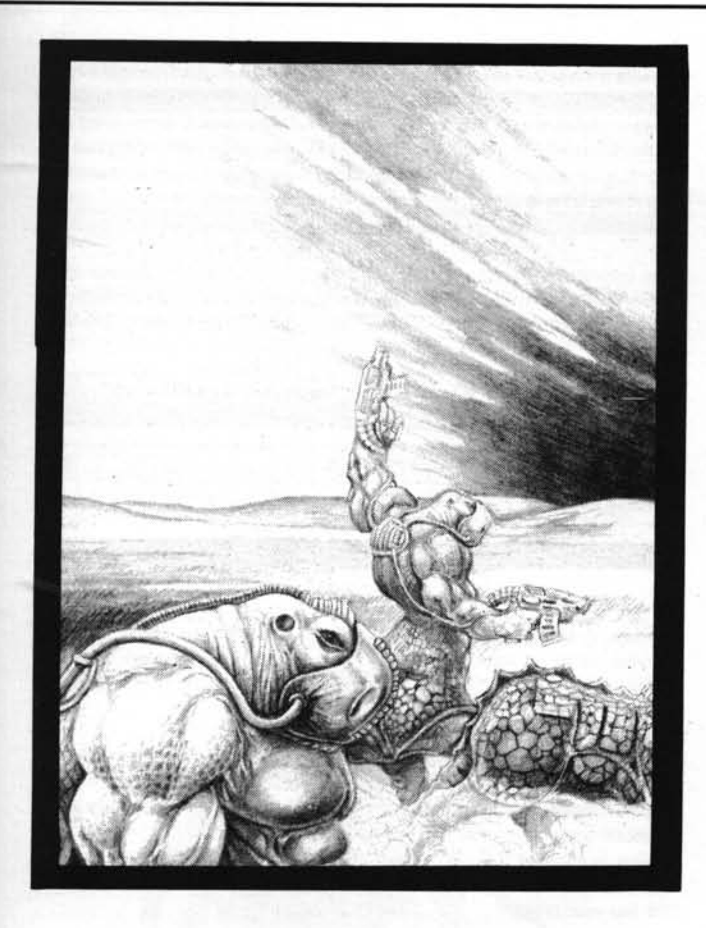
Transporte. Genera los vehículos usando las tablas Tiránidas.

Tácticas. Los Zoats son el brazo armado de las Flotas-Colmena y actúan lo mismo como guardias y policías que como soldados. Son guerreros extremadamente potentes y encajan perfectamente en la práctica Tiránida del ataque rápido y brutal.

• CRIATURAS HIPERESPACIALES

Esta sección está dedicada a las muchas criaturas que existen total o parcialmente dentro del hiperespacio, o que tienen habilidades especiales, poderes o intereses derivados de él. Estas criaturas pueden ser de un orden totalmente diferente a aquellas del universo material, o pueden ser criaturas esencialmente normales con un acceso limitado al hiperespacio. El número y variedad de las criaturas hiperespaciales tan sólo puede ser sospechado, y las que presentamos aquí tan sólo representan un conjunto útil de posibles inclusiones en una partida. Los GM's imaginativos pueden inventarse muchas otras si lo desean. Puesto que las criaturas hiperespaciales presentan problemas especiales a los jugadores, es una buena idea inventar alguna nueva de vez en cuando, o modificar los poderes de los tipos ya existentes. De esta forma, los jugadores nunca estarán seguros de qué es exactamente a lo que se están enfrentando y esto es una parte muy importante del juego.

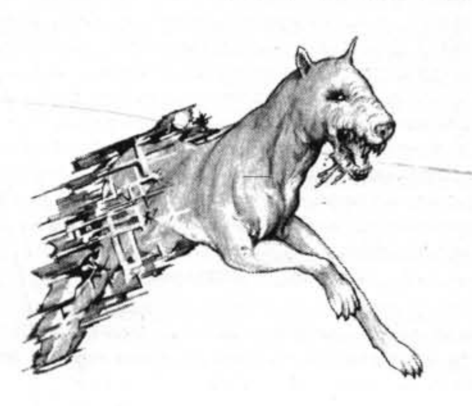
Muchas de las criaturas descritas en la siguiente sección hacen presas o utilizan a las criaturas psíquicas de alguna manera. En particular, muchas de ellas son descritas como capaces de usar a psíkos humanos **desprotegidos** de alguna forma.



Los psíkos desprotegidos son psíkos humanos cuyas incontroladas emociones psíquicas actúan como una baliza en el hiperespacio. Algunos psíkos humanos son lo bastante fuertes como para controlar sus poderes, por lo que no cuentan como desprotegidos; estos psíkos suelen ser reclutados para los servicios imperiales de alguna manera. Sólo el 10% de todos los psikos son así de fuertes. Los restantes deben considerarse como desprotegidos, excepto que realicen el ritual de *unión de almas* con el Emperador y se conviertan en Astrópatas. Como norma, las criaturas psíquicas controladas por los jugadores no están desprotegidas.

• SABUESO ASTRAL

Los Sabuesos Astrales parecen perros grandes, oscuros y sombríos. Son carnívoros y extremadamente predadores, pero no son inteligentes. Su mero instinto les lleva a seguir el aura psíquica de su presa a través del hiperespacio. Aunque los sabuesos son capaces de seguir la pista del aura de cualquier criatura con habilidades psíquicas, el rastro más fuerte y atractivo es de los psíkos humanos desprotegidos. Tan fuerte es la atracción de dicha aura que el Sabueso Astral es el enemigo individual más peligroso del psíko emergente. Utilizan los propios poderes del psíko para tomar forma dentro del universo material. Los Sabuesos Astrales atacan con un mordisco adormecedor, paralizando a su víctima. Cuando están inconscientes, las desgraciadas víctimas son llevadas al hiperespacio, donde el Sabueso se nutre de su energía psíquica. El pobre psíko simplemente desaparece, confundiendo a amigos y vecinos. Los Sabuesos Astrales son feroces oponentes en el combate, son capaces de hacer cortos saltos hiperespaciales de varios metros, apareciendo repentinamente detrás o al lado de su contrincante.



	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Sabueso Astral	12	4	0	4	4	1	5	2	9	3	9	9

Los Sabuesos Astrales cazan en manadas de 1-6 animales. Para que una manada se manifieste dentro del universo material, el GM o el jugador que la controle lanza 2D6 y compara la puntuación con la característica de RM del psíko. Si el resultado es superior al RM, los Sabuesos se materializan. Si no, el psíko resiste la intrusión, y los Sabuesos lo intentarán de nuevo en el siguiente turno. Una vez en el universo material, los Sabuesos aparecen a menos de 2D6 + 8 cms. de su presa y atacan en una manada (el equivalente a una unidad). En combate, cualquier impacto conseguido por un Sabueso Astral causa parálisis excepto que obtenga la tirada de salvación estándar de su tipo de armadura. Una vez inconsciente, la víctima puede ser retirada al hiperespacio junto con el Sabueso que le atacó. Si no hay más psíkos (desprotegidos o no) a menos de 100 metros, la manada completa vuelve al hiperespacio para disfrutar del festín. Si hay psíkos en esa distancia, serán atacados como antes, ¡la caza continúa!

Los Sabuesos Astrales tienen la habilidad de desplazarse momentáneamente a través del hiperespacio. El jugador que lo controla debe indicar el punto de destino, situado en cualquier lugar a menos de 24 cms. de la posición actual del Sabueso. El Sabueso reaparece a menos de 2D6 - 4 cms. de esta posición (Los Sabuesos que no lleguen a alcanzar su punto de destino son reposicionados de forma aleatoria a la distancia indicada).

• ESPECTRO ASTRAL

El término Espectro comprende una gran variedad de entes que no tienen cuerpos físicos, pero que existen dentro del hiperespacio. Sólo son capaces de penetrar en el mundo material gracias a las actividades de los psíquicos, puesto que siguen la pista psíquica, bien intencionadamente, bien por ser atraídos por la misma aunque ellos no quieran. Los psíkos humanos desprotegidos atraen a estas criaturas, dando origen a actividades *poltergeist*, locura aparente, etc. Los espectros tienen inteligencia, pero de un tipo diferente a la de los humanos y en muchos aspectos incomprensible. No tienen respeto alguno por los seres vivos, utilizando a los psíkos para sobrevivir. Una vez que sale del hiperespacio, un Espectro necesita un suministro constante de energía psíquica o será destruido. La única forma en que un espectro puede obtener dicha energía es ocupando el cuerpo de una criatura viva inteligente (*Int* 5 o más). Cada día que el Espectro ocupa un cuerpo, consume un D6 puntos de la *RM* de la víctima, hasta que su cuerpo queda totalmente agotado y es inútil. Los cuerpos abandonados no mueren, pero se convierten en cascarones sin cerebro. El cuerpo de un psíko es más útil para el Espectro, puesto que puede nutrirse de los *puntos-psi*, además de la *RM*. El alojador no puede recuperar los puntos-psi que le robe el Espectro, y será agotado y abandonado como las demás criaturas.

Para manifestarse dentro del cuerpo de un psíko desprotegido, un Espectro debe obtener con 2D6 una puntuación superior a la *RM* del psiko. Un espectro que no pueda entrar en un psíko de esta manera puede buscarse una nueva víctima y podrá hacer una nueva tirada cada turno hasta que encuentre un alojador adecuado. Una vez que se instale en un cuerpo material, el Espectro puede transferirse a una nueva víctima por medio del contacto físico; las nuevas víctimas no necesitan ser psíkos no protegidos, sino que pueden ser tanto psíkos ordinarios como no psíkos. Debe realizarse una nueva prueba con 2D6 contra la *RM* de la nueva víctima para ver si tiene éxito. Un impacto en combate cuerpo a cuerpo es suficiente para que la transferencia tenga lugar. Un espectro adquiere una cierta cantidad de conocimiento de su alojador, permitiéndole hablar el mismo idioma y realizar la misma rutina diaria. Sólo los amigos íntimos y familiares pueden detectar fácilmente su cambio de carácter. Un Espectro no puede sobrevivir en el universo material sin un cuerpo, y un Espectro sin uno será destruido con un resultado de 6 en un D6 cada turno. Un Espectro sin cuerpo no puede ser dañado de ninguna forma.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Espectro Astral		+2	+2	+1	+1	+1	+1	+1	10	10	10	10

Las *características de combate* del Espectro se derivan de las de su alojador con los modificadores indicados.

Por cada día un Espectro obtendrá un D6 puntos de *RM/puntos-psi* de su alojador. Una vez que el alojador tenga menos puntos que los que tenga que absorber el Espectro, éste debe encontrar un nuevo alojador. Los Espectros sin cuerpo se destruyen con un resultado de 6 en un D6 cada turno. Si el cuerpo alojado muere, el Espectro es destruido automáticamente.



• ESCLAVIZADORES

El origen de estas criaturas, conocidas por la humanidad únicamente como Esclavizadores, es un completo misterio. Su habilidad para entrar en el espacio normal les permite moverse fácilmente por toda la galaxia y quizás más allá. Tienen cuerpos físicos, aunque diferentes de los de cualquier forma de vida conocida. Los Esclavizadores tienen una forma esferoide o de tonel, de aproximadamente 2 metros de alto, con una piel dura y parecida al cuero. En lo alto de sus cuerpos hay un único y gran órgano sensor que a veces es llamado ojo, aunque su función exacta sólo puede sospecharse. Alrededor de la parte superior del cuerpo de la criatura hay un racimo de tentáculos, normalmente entre 8 y 12, cada uno de un metro y medio de largo; a veces dos de estos tentáculos son más largos que los otros y terminan en almohadillas chupadoras. Estos tentáculos funcionan como órganos a la vez sensores y manipulativos. Los Esclavizadores no tienen piernas pero se mueven flotando, ayudándose a veces por sus tentáculos para movimientos más rápidos o precisos. Pueden moverse muy rápidamente con este procedimiento, pudiendo cambiar de dirección y velocidad en una forma comparable a los humanos u otras criaturas más ortodoxas. Los Esclavizadores pueden flotar hasta a 3 metros de altura sobre el suelo, pero no pueden volar (tal y como volar se entiende). Pueden trepar ayudándose de sus tentáculos. Los Esclavizadores pueden cambiar de color a voluntad, aunque su color normal es un marrón cuero con tentáculos más claros, a veces blancos. El órgano ocular es rojo, naranja o rosado.

En términos humanos, es imposible decir si los Esclavizadores son inteligentes. Ciertamente, actúan de una manera racional, apareciendo como capaces de tomar decisiones razonables sobre sus acciones. Sin embargo, si son capaces de comunicarse con otras razas, no hacen ningún intento de ello, y no usan herramientas o equipos de ninguna especie. Incluso aunque en teoría son físicamente capaces de usar armas, nunca lo hacen. El trabajo manual es realizado por sus esclavos, siendo su habilidad de esclavizar a otras criaturas la que les ha valido su nombre. Estas criaturas esclavizan a otras razas por medio del control mental y cada Esclavizador puede controlar la mente de hasta otras 10 criaturas. Las víctimas retienen todo su conocimiento, habilidades y atributos físicos, pero están dirigidos por los deseos de su Esclavizador. Esta habilidad de control mental tiene un alcance de hasta 50 mts.

Los Esclavizadores viajan a través del hiperespacio utilizando las vibraciones psíquicas de otras criaturas. Como es habitual, las emociones psíquicas más fuertes y más fácilmente detectables provienen de los psíkos humanos desprotegidos. Los Esclavizadores pueden detectar dichas vibraciones desde decenas de años-luz de distancia, guiándose hasta su emisor y explotando a estos psíkos desprotegidos de una forma especialmente horrible. Una vez que han localizado a una víctima, tres Esclavizadores se agrupan para formar un lazo mental. La víctima puede estar ignorante de ello al principio, pero su química corporal va sufriendo cambios graduales, convirtiéndose en un ser cansino y letárgico, cuya piel comienza a decolorarse. Tras un período de 50-70 horas, la víctima se hincha mientras la piel de su cuerpo se desintegra y reforma dándole el aspecto de una puerta de carne viva, rota y pulsátil. Este es el fin de la víctima como ser pensante, al haber sido transformada en una forma especial de puerta hiperespacial, un lazo físico a través del hiperespacio entre el mundo del psíko y el de los Esclavizadores. Puesto que la puerta ha sido formada por tres Esclavizadores específicos, solo ellos pueden usarla, aunque no tienen ninguna restricción, pudiendo entrar y salir cuando lo deseen.

Una vez que están en un mundo, los Esclavizadores pueden crear más puertas hiperespaciales con cualquier psíko que puedan esclavizar (incluso con psíkos protegidos como los Astrópatas). Estas nuevas puertas son idénticas en aspecto a la original y pueden permitir el acceso a otros tres Esclavizadores más. Como antes, el nuevo portal solo permite el acceso de tres esclavizadores determinados. El grupo de tres Esclavizadores que puede usar una puerta hiperespacial puede incluir a criaturas que ya estén en la superficie de un planeta como su creador. Por tanto, una vez que ha empezado, es muy difícil detener una infiltración de estas criaturas.

Los Esclavizadores son incapaces de usar armas o herramientas, pero disponen de un arma natural en la forma de un shock psíquico, que tiene un alcance de 50 metros. Sin embargo, lo habitual es que los Esclavizadores permanezcan ocultos y dejen a sus esclavos el combate.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Esclavizador	12	3	3	5	5	3	4	1	10	10	10	10

Los Esclavizadores son una raza destacadamente uniforme, y es dudoso que algún individuo consiga un avance significativo de sus características. Por tanto, los perfiles quedan como se han dado, y las personalidades Esclavizadoras tienen valores de características estándar.

Shock psíquico. Tiene un alcance de 50 cms. sobre la mesa, siendo un arma de área, con un radio de 2 cms., que nunca se desvía del lugar donde se apunte. En combate cuerpo a cuerpo el marcador de área puede situarse sobre el Esclavizador, así que todas las figuras en contacto son blancos potenciales. El shock psíquico ataca con una *F* de 5 e ignora todos los tipos de armadura. Los personajes psíquicos (pero no otros) reciben una tirada de salvación basada en su *RM*, necesitando sacar un resultado igual o mayor que su *RM* con 2D6 para tener éxito.

Esclavizamiento. Es posible esclavizar enemigos a menos de 24 cms. Cada Esclavizador puede esclavizar hasta a 10 criaturas a la vez. Si el Esclavizador tiene menos de 10 criaturas siervas, puede intentar esclavizar la diferencia (es decir, si controla a 8 criaturas, puede intentar esclavizar a 2 más, si solo controla a 3 puede intentar esclavizar a 7 más). El Esclavizador no puede intentar capturar a una víctima determinada más de una vez por turno. Para capturar a una criatura (sea un psíko o no) el jugador Esclavizador debe obtener con 2D6 un resultado mayor que la *RM* de la víctima; lanza los dados separadamente para cada intento. Una vez capturado, un esclavo debe permanecer a menos de 48 cms. de su amo, si no, el lazo psíquico se rompe y la víctima vuelve a su estado normal. Los Esclavizadores pueden liberar esclavos en cualquier momento que lo deseen. Un esclavo que, por cualquier motivo, deja de estar controlado, no puede hacer nada por un turno completo.

Nota para GM's. El movimiento de esclavos no es fácil de controlar y requiere una buena y adaptable dirección por tu parte. Una vez que un individuo ha sido esclavizado, el jugador Esclavizador puede declarar que la figura está ahora «en su bando». Desde ese momento, el esclavo es movido y controlado por el jugador Esclavizador. Los esclavos pueden continuar actuando durante el turno del otro jugador mientras esto sea conveniente, pero deben pasar al turno del jugador Esclavizador en un momento oportuno, sin perder ningún turno, por lo que el Esclavizador tiene la oportunidad de explotar un breve período de hiperactividad. Como los Esclavizadores suelen permanecer ocultos, a salvo, puede ser necesario hacer ocultas las tiradas de esclavizamiento (evitando así revelar, por aproximación, su ubicación).

Por ello, el jugador Esclavizador puede considerar una buena idea el realizar en secreto la captura de figuras, permitiendo que permanezcan bajo el control de su oponente hasta que sean necesarios. De esta manera, la oposición no estará segura de cuáles de sus tropas han sido capturadas o no, y serán incapaces de conocer exactamente dónde se ocultan los Esclavizadores.

Creación de puerta. Debe realizarse usando un psíko esclavizado. El Esclavizador no debe tener otros esclavos en ese momento, y debe permanecer a menos de 24 cms. del psíko hasta que se forme la puerta. El psíko se transmutará instantáneamente en una puerta con un resultado de 6 en un D6, pudiéndose lanzar el dado una vez por turno hasta tener éxito. Una puerta creada de esta manera permite el paso de otros tres Esclavizadores durante un turno siguiente con 4 o más en un D6. Estas puertas son repositorios carnosos de fuerza psíquica, dirigida y manejada por los Esclavizadores a través del hiperespacio. No pueden ser usadas para transportar a cualquiera. Las puertas pueden ser destruidas pero son muy duras.

Características de una puerta

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
0	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	0

Esclavizadores en una partida. Se trata de criaturas truculentas de ser usadas, puesto que no siempre es fácil regular el movimiento, combate y fuego una vez que las figuras han sido capturadas. Es recomendable que el GM estudie cuidadosamente a estas criaturas hasta que domine los mecanismos de juego. Después puede introducirlos en un escenario pequeño, corto y fácilmente controlable. Los Esclavizadores jugados convenientemente deben permanecer ocultos, normalmente en el interior de edificios. Esto significa que el GM debe llevar el control de movimientos ocultos, teniendo además que supervisar las tiradas de esclavizamiento y controlar sus resultados. Todo esto supone problemas tanto para el GM como para los jugadores pero, si se controlan adecuadamente, pueden proporcionar partidas muy interesantes que realmente «capturen» a ambos bandos.



• PSICONEUEIN

El Psiconeuein parece una avispa enorme y delgada: no es inteligente, pero sí es un asesino y un cazador voraz. Está poseído de unos hábitos reproductores únicos y nauseabundos. Al igual que otras criaturas hiperespaciales, el Psiconeuein es sensible a las emanaciones psíquicas. Aunque son capaces de responder a cualquiera de estas emanaciones, las más atractivas y poderosas provienen de los psíkos humanos desprotegidos. Los Psiconeuein hembras usan estas emanaciones para materializar una puesta de huevos directamente en la mente de sus víctimas. El alcance normal de esta habilidad es de solo 100 metros, pero se incrementa hasta 10 años-luz en el caso de psíkos humanos desprotegidos. Cada huevo es diminuto, y no produce molestias inicialmente al psíko, pero al desarrollarse las larvas, éstas empiezan a nutrirse del cerebro del psíko. El crecimiento es tan rápido que la víctima solo notará un dolor de cabeza por la mañana y por la tarde estará muerto, con su cráneo lleno de gorgojos ahítos. La locura, la agonía y la muerte llegan en una rápida sucesión. En unas pocas horas, las larvas han abandonado la carcasa limpia, y buscan un refugio oscuro y seguro en el que transformarse en crisálidas. Al siguiente día tienen ya el tamaño y forma de un psiconeuein: depredadores carnívoros alados. Una vez que tienen su forma adulta son relativamente fáciles de destruir, ya que no sienten la necesidad de esconderse. No obstante, siguen siendo peligrosos, puesto que son capaces de incubar a más de su especie dentro de las mentes de los psíkos desprotegidos más cercanos. En distancias cortas (de hasta 100 mts.: 100 cms. sobre la mesa) todos los psíkos son vulnerables, estén protegidos o no, y cualquier psíko expuesto durante una partida estará infectado con un resultado de 6 en un D6.

El Psiconeuein tiene vívidos colores negros y amarillos, siendo sus alas transparentes. Las larvas son blancas y con aspecto de gorgojo. Los adultos alcanzan los 2,50 m. de longitud, las larvas llegan a un tamaño máximo de 1/2 metro, antes de transformarse en crisálidas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Adulto	8	6	0	5	6	2	6	3	10	3	10	10
Larva	4	3	0	2	2	1	3	1	10	3	10	10

El Psiconeuein es una criatura que puede ser empleada fácilmente por el GM como parte de un escenario, aunque es posible que sea llevada por un jugador, quizás con un grupo de criaturas que son atacadas en una caverna donde hay un nido.

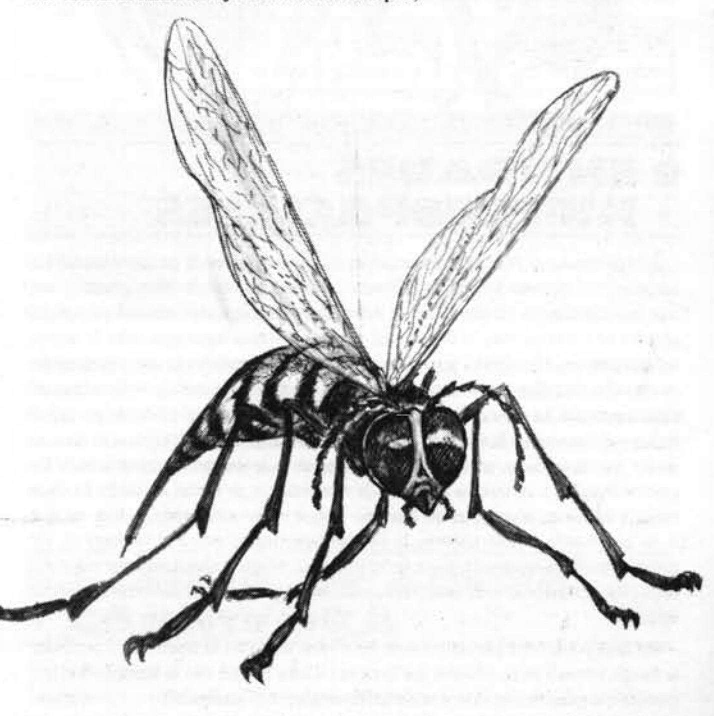
Una puesta típica puede producir un D6 criaturas, de los que la mitad son machos y la mitad hembras. Los Psiconeuein adultos tardan un D6 días en alcanzar la madurez sexual; la posibilidad de encontrar un psíko desprotegido como receptor de una puesta de huevos dependerá de la población total del planeta. En los planetas humanos hay suficientes psíkos no protegidos, por lo que esto no es un problema. Las víctimas suelen estar a mano.

• VAMPIROS

Las antiguas leyendas de la Vieja Tierra fueron desacreditadas hace muchísimo tiempo como invenciones, folklore y mito. La realidad, sin embargo, es mucho más preocupante. Los Vampiros son entidades polimórficas capaces de modificar su metabolismo de forma que parezcan iguales a las criaturas entre las que viven. Su aspecto normal (si se puede decir esto) es parecido al de un murciélago, aunque de un tamaño parecido al de un hombre. Los Vampiros suelen encontrarse dentro de las sociedades establecidas por las razas más inteligentes, y a veces asumen posiciones de autoridad. Tienen un ansia natural de poder, considerando incluso a otros vampiros como rivales amenazadores. Dónde evolucionaron y por qué han llegado a ocupar una posición parasitaria dentro de las sociedades alienígenas es algo desconocido.

Los Vampiros viven dentro de la raza elegida, imitando sus costumbres, por lo que no pueden ser fácilmente detectados. Tienen poderes psíquicos de un nivel comparable al de los humanos. Los Vampiros mantienen su vida absorbiendo la energía vital de otras criaturas, merced a un contacto físico prolongado (un simple golpe en un combate no basta). La energía vital es absorbida en la forma de *RM*, y si la víctima es un psíko, *puntos-psi*. Las víctimas que pierden toda su *RM* mueren. Los *puntos-psi* pueden recuperarse normalmente, pero la *RM* sólo puede recuperarse si la víctima dispone de un D10 días de completo descanso, tras los cuales recupera 1 punto por cada subsiguiente descanso. Afortunadamente, los Vampiros pueden obtener alguna energía al comer y beber normalmente, por lo que necesitan robar poca vitalidad para sobrevivir.

Si una víctima pierde toda su *RM*, puede ser revivida como un Zombie (un servidor sin voluntad totalmente bajo el control del Vampiro).



Los zombies son cadáveres andantes, y se corrompen y pudren lentamente de forma que su utilidad se vuelve muy limitada. Crear un zombie no es algo que se haga por casualidad.

	Características de combate							Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Vampiro	8	6	6	5	5	3	6	3	10	10	10	10

El Vampiro debe obtener al menos 1 punto de *RM* o *puntos-psi* de un ser vivo cada día. Si no lo hace, caerá en un estado catatónico y sólo podrá ser resucitado por el sacrificio de un miembro de la raza entre la que vive el Vampiro, realizado sobre la forma durmiente de éste.

Para sangrar a su víctima, un Vampiro debe establecer contacto físico con su víctima durante un plazo de al menos un minuto. Entonces, el Vampiro debe sacar un resultado con los dados superior a la *RM* de su víctima y obtiene un D6 puntos de *RM* o *puntos-psi*. Estos puntos no pueden conservarse de un día para otro, ya que al menos deben sangrar 1 punto diario. Un Vampiro que chupe más de 1 punto puede añadir el exceso a sus propios *puntos-psi*, con lo que se puede incrementar su nivel-psi por encima de lo normal.

Los Vampiros tienen poderes psíquicos. Determina su maestría, nivel-psi y detalles de sus poderes de la misma forma que para humanos y otras razas psíquicas. Los Vampiros pueden recuperar los *puntos-psi* de la forma habitual, además de absorbiendo energía de sus víctimas.

Cambiar de forma. Esta es una habilidad natural de los Vampiros, merced a la cual son capaces de asumir la forma de cualquier criatura familiar de tamaño humano. La transformación se completa en un D6 turnos. Una vez transformado, el Vampiro obtiene todas las habilidades físicas asociadas con la criatura, como ser capaz de volar, nadar, levitar, etc. El Vampiro no obtiene ninguno de los poderes psíquicos de la criatura o sus ataques especiales. Las características del Vampiro permanecen sin modificar.



• ENTIDADES HIPERESPACIALES

Existen numerosas Entidades dentro del hiperespacio, criaturas de un orden totalmente diferente a las del mundo real. Los Espectros son tan sólo uno de estos grupos, y son descritos en otra parte. Sólo un poderoso lazo psíquico permite a una Entidad hiperespacial acceder al universo real, e incluso así pocas Entidades hiperespaciales lo hacen voluntariamente. Dicho lazo puede ser realizado intencionadamente por los esfuerzos combinados de psíkos mentalmente trastornados junto con el sacrificio de las almas de algunas personas. La mayoría de las veces, este lazo es creado inadvertidamente por psíkos humanos desprotegidos. Para sobrevivir en el universo real, la Entidad hiperespacial necesita asumir una forma física, consiguiéndola a través de la mente del agente enlazador. En muchos mundos, y en muchas ocasiones, la manifestación de dichas Entidades ha dado origen a religiones, adoraciones del demonio y otros credos sobrenaturales. Una vez que se ha manifestado en este universo, la Entidad hiperespacial está cual náufrago en isla desierta, encallado en un cuerpo que no le es familiar en una realidad diferente a la suya, entre criaturas extrañas y bárbaras. No es de extrañar que estas Entidades estén muy irritadas.

La única posibilidad que tiene uno de estos entes de volver al hiperespacio es amasar la energía psíquica de las criaturas que la rodean. Dicha energía sólo se libera cuando una criatura psíquica muere. Las Entidades hiperespaciales manipularán a las criaturas cercanas, jugando con sus supersticiones y miedos y forzándolas a ayudarles en la



obtención de víctimas. Entre los primitivos, la cooperación es normalmente absoluta; en las sociedades más sofisticadas, la Entidad puede verse forzada a usar poderes psíquicos para influirles.

En ocasiones, los entes hiperespaciales pueden ser llamados al universo real en grupo, los más grandes y poderosos de entre ellos se convierten en los jefes. Las Entidades pueden cooperar entre sí si pueden obtener un beneficio mutuo.

Perfil. El perfil de una Entidad hiperespacial refleja su tamaño y su poder. Es más conveniente generarles aleatoriamente, aunque el GM puede inventar las características que le interesen si lo desea.

	Características de Combate							Caracter. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
	2D6+8	D6+4	D6+4	D6+4	D6+4	D6+4	D6+4	D6+4	10	10	10	10

Con esto obtendremos una criatura realmente poderosa. Una Entidad servil más pequeña puede ser generada de la siguiente manera:

	Características de Combate							Caracter. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
	2D6+8	D4+2	D4+2	D4+2	D4+2	D4+2	D4+2	D4+2	10	10	10	10

Las Entidades hiperespaciales tienen una posibilidad del 50% de tener alas, con una velocidad máxima de vuelo de 48 cms., acc/dec de 16 cm. y una proporción de radio de giro de 1.

Todas las Entidades hiperespaciales tienen poderes psíquicos. Las Entidades serviles son iguales a psíkos de maestría 1 con nivel-psi y habilidades generadas aleatoriamente. Las criaturas mayores tienen un nivel de maestría aleatoria (un D4). Los *puntos-psi* pueden recuperarse de la manera normal hasta los niveles máximos.

Influencia. Las Entidades hiperespaciales pueden ejercer su influencia sobre otras criaturas. Estas permanecen leales a la Entidad en todo momento, independientemente de la distancia o las circunstancias. Sólo la muerte o retorno al hiperespácio de la Entidad pueden romper este lazo. Para establecer su influencia, la víctima debe estar a menos de 12 cms. y el jugador debe obtener con 2D6 un resultado mayor que la RM de su víctima. Sólo se puede hacer una tirada por turno. Las criaturas que actúan bajo influencia conservan todo su conocimiento e identidad personal, pero consideran que los intereses de su amo son los suyos.

Absorción de energía. Se consigue automáticamente con la muerte de un psíko a menos de 12 cms. Los *puntos-psi* del psíko pasan directamente a la Entidad hiperespacial. Esto permite a la Entidad almacenar *puntos-psi* por encima de su nivel-psi normal.

El retorno al hiperespacio será automático para aquellas Entidades que tengan un exceso de más de 100 *puntos-psi* por encima de su nivel-psi máximo normal. Cualquier ente puede retrasar su regreso para ayudar a otras Entidades también encalladas, pero no estarán deseosos de hacerlo durante mucho tiempo.

Los entes hiperespaciales pueden elegir causar *miedo* o *terror* en cualquier criatura viva inteligente si lo desean.

• ZOMBIES

Un Zombie es, esencialmente, un cuerpo sin mente, de cualquier raza o criatura, animado por el poder psíquico de una entidad controladora (como, por ejemplo, un Vampiro). Los Zombies siguen pudriéndose y sus cuerpos se derrumban gradualmente tras un cierto lapso de tiempo. No teniendo voluntad propia, los Zombies necesitan ser controlados todo el tiempo. La distancia a la que pueden ser controlados debe ser de menos de 50 mts. (50 cms. sobre la mesa de juego), a distancias mayores, el Zombie es destruido para siempre.

Perfil. Los zombies tienen perfiles similares de las de su tipo de criatura. Los zombies pierden cualquier poder psíquico o especial que tuviesen cuando estaban vivos, y son incapaces de hablar (excepto por un ronquido forzado o dos). Los zombies son autómatas, y nunca hacen pruebas de huida o psicológicas. No es necesario mantener la formación cuando se trata de zombies, y pueden subdividirse y reagruparse cuando quieran.

• CRIATURAS ALIENIGENAS

La galaxia es un lugar muy grande, comprendiendo más de un millón de planetas habitables conocidos, con sistemas ecológicos desarrollados. Cada uno es único y está poblado por incontables criaturas de todas las formas y tamaños. Para el GM que esté dirigiendo una partida o campaña de **Warhammer 40.000**, no hay razón por la que éste deba limitarse a las criaturas descritas aquí. Sin embargo, encontrarás en las siguientes páginas material que te puede proporcionar muchos juegos nuevos y desafiantes. Y, si es necesario, puedes inventarte nuevas criaturas o modificar las existentes. Una astuta variación de un viejo monstruo puede ser tan sorprendente y problemática para los jugadores como una criatura totalmente novedosa, e incluso más, puesto que se sentirán inclinados a subestimar sus verdaderos poderes.

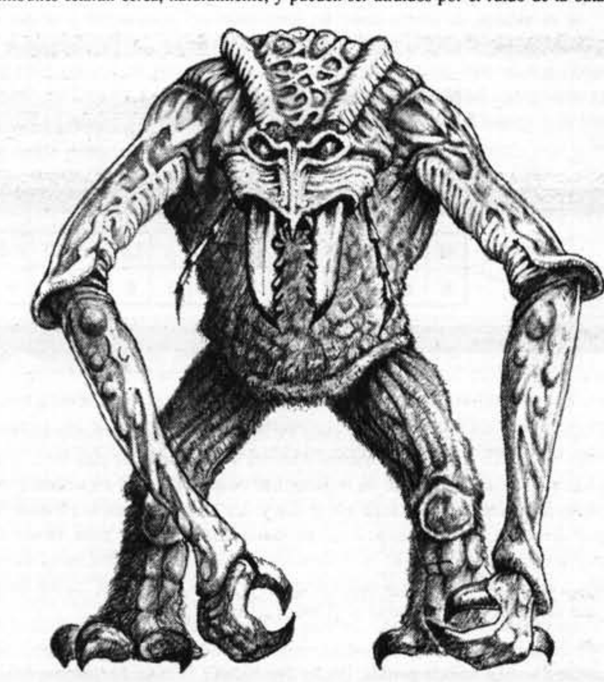
• AMBULL

Los Ambulles son originarios de los peligrosos desiertos de roca de los polos ardientes de Luther McIntyre IX. Son capaces de sobrevivir bajo temperaturas extremadamente calientes durante mucho tiempo, un factor que ha originado diversos intentos para su domesticación en varios planetas desiertos. Como consecuencia, pueden encontrarse Ambulles en muchos planetas del espacio humano. Los Ambulles tienen grandes cuerpos con pechos abarrilados y una postura simiesca. Sus dos brazos llegan hasta el suelo, mientras que sus dos piernas son curvas y cortas. Tanto piernas como brazos terminan en garras duras como el hierro, usadas para cavar en la piedra blanda que cubre su tierra natal. Los Ambulles excavan túneles donde vivir, ya que pasan casi toda su vida bajo tierra, huyendo del calor directo del sol. Su tipo de vida subterránea es imitada por muchos de los habitantes de Luther McIntyre, incluyendo la comida favorita del Ambull, los Tuneladores. Los Ambulles persiguen a los Tuneladores y a otras piezas a través de la roca blanda cavando a gran velocidad. Después utilizan sus enormes y extendibles mandíbulas para coger y arrancar la comida de entre los terrones sueltos. Estas mandíbulas dan a la criatura una apariencia feroz y son su característica más acusada. Los ojos del Ambull están adaptados al calor intenso, lo que le proporciona infravisión a cualquier distancia. Las criaturas viven en grupos familiares, ocupando en ocasiones el mismo sistema de túneles durante años, excavando lentamente un basto complejo subterráneo de varios kilómetros de largo. Aunque han evolucionado para vivir bajo tierra, se adaptan bien a casi todos los ambientes y comen todo tipo de seres vivos.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Ambull	12	5	0	5	5	3	5	3	8	4	8	8

Los Ambulles tienen dos ataques: con garras y un mordisco. Si el GM lo desea, pueden ser empleados como monstruos aleatorios. Al igual que los Tuneladores, pueden ser situados aleatoriamente sobre el tablero, moviéndose por los pasos subterráneos para desplazarse y atacar a las figuras de la superficie. Mira la sección de Tuneladores para encontrar sugerencias al respecto.

Ambulles en una partida. Pueden ser empleados como monstruos estándar de un mundo de la muerte. Una idea más interesante es utilizar sus túneles subterráneos como base para un escenario. Por ejemplo, unos bandidos se esconden en una serie de túneles Ambulles. Las autoridades deben ir y sacarlos. El GM debe tener un mapa detallado, y los defensores se mueven en secreto, realizando los combates cuando éstos suceden. Los Ambulles estarán cerca, naturalmente, y pueden ser atraídos por el ruido de la batalla.



• BRINCADOR

Los Brincadores son una forma de vida inusual del planeta Chbal. Son esféricos, de 1 a 2 metros de diámetro, rojos con venillas amarillas, y no tienen órganos o miembros excepto su normalmente oculto pie en forma de garra. El cuerpo de un Brincador es liviano, y su esqueleto está formado por fragmentos inflados de piel. En la atmósfera ventosa de Chbal, los Brincadores recorren vastas distancias, llevados por el viento, flotando sobre los océanos y brincando de continente en continente. Son criaturas despiertas e inquisitivas, con costumbres juguetonas y mentes despiertas. Son una raza pensante e inteligente aunque limitada, pero que puede imitar el habla y que tiene gran interés en las actividades de otras criaturas. Los Brincadores no son hostiles excepto que sean provocados, en cuyo caso brincan sobre su víctima y la atacan con sus largas garras. Estas criaturas son muy frágiles y cualquier rotura en su piel le desinfla y le mata.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Brincador	24	3	0	3	1	1	6	1	7	4	7	7

El Brincador tiene un único ataque de «coces». Se mueven y atacan de forma muy diferente a otras criaturas. Los Brincadores brincan (de ahí su nombre), cada brinco es de 24 cms. de largo y lo bastante alto como para llegar a la ventana de un segundo piso. Con viento favorable, este brinco puede ser extendido considerablemente. Cuando ataca, el brincador brinca sobre su víctima y se marcha, atacando sólo un «round» de combate.

Brincadores en una partida. Los Brincadores son unas criaturas ideales para usarse aleatoriamente, apareciendo de repente sobre el Campo de batalla, brincando sobre él y desapareciendo. Para una partida más atractiva, dos bandos pueden estar combatiéndose, y uno de ellos se defiende en una caverna en un risco. Sin que ningún bando lo sepa, éste es el nido de unos Brincadores que (obviamente) deciden volver en ese momento.

• ALMEJA DE ARENA CARNIVORA

Esta criatura evolucionó en el mundo principalmente acuático de Saludo, donde vive en las anchas franjas costeras, nutriéndose de los animales semiacuáticos que las habitan.

La almeja tiene unos dos metros de ancho, con dos grandes balbas serradas. Se pasa casi toda su vida sumergida en el viscoso fango... esperando. Si un animal pequeño se interna dentro de su alcance, la almeja siente las vibraciones del movimiento y se cierra repentinamente, introduciendo arena y víctima dentro de su concha. Aunque son demasiado grandes para ser tragados íntegramente, las criaturas de tamaño humano pueden ser atrapadas fácilmente y solo pueden liberarse destruyendo la almeja. Una almeja de arena es un animal poderoso, y su concha puede romper una pierna o dañar un brazo.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Almeja de Arena	0	6	0	4	4	1	3	1	0	0	0	0

Las Almejas de arena son inmunes a todos los efectos psicológicos y, puesto que son inmóviles, no pueden huir. Atacan automáticamente a cualquiera que pase sobre ella, atrapando a la víctima si consigue un impacto. Las víctimas que sean impactadas pero no muertas quedarán atrapadas hasta que la almeja sea destruida. Aunque en teoría la almeja y su víctima están en cuerpo a cuerpo, puede usarse cualquier arma. El uso de armas de área, de todos modos, no es recomendable, puesto que la víctima sufrirá daños también. Una vez que una víctima queda atrapada, la almeja atacará una vez por turno hasta que mate a su presa, momento en el que se resumerge bajo la arena.

Almejas de arena en una partida. Puedes disponerlas a lo largo de cualquier franja arenosa como si fueran minas. (El GM puede delimitar su posición o simplemente apuntar en qué zona se encuentra). Cualquier figura que entre en el área será atacada con un resultado de 5 ó 6 en un D6. El problema se vuelve más interesante si hay dos bandos que luchan por la posesión de un objeto valioso que está tirado en medio de una comunidad de almejas (los restos de una espacio-nave, por ejemplo). Incluso mejor: tu comandante lleva el teleportador de regreso, pero tu comandante ha sido comido por una almeja. ¿Por cuál?

• DIABLO DE CATACHAN

Estos feroces animales son grandes carnívoros territoriales. Originarios del sistema de Catachan, han sido llevados a varios mundos más. Los Diablos de Catachan están perfectamente adaptados a la vida en las cálidas y húmedas junglas de su planeta nativo. Sus cuerpos son segmentados; cada sección intermedia tiene dos patas. El número de secciones, patas y el tamaño total de la criatura depende de la edad de la misma. Los ejemplares grandes tienen veinte secciones, veinte pares de patas y alcanzan los treinta metros de largo. La última sección termina en una cola larga con un aguijón venenoso, que se curva sobre el cuerpo como la de un escorpión. En los mayores Diablos machos, las patas delanteras están muy agrandadas, con el aspecto de pinzas de cangrejo. A veces una de las pinzas es más grande que la otra y los nativos les denominan *violinistas*. La cabeza es pequeña y apuntada, con luminosos ojos verdes. Delante de los ojos y rodeando su boca hay un anillo de tentáculos cortos. Cada tentáculo está previsto de aguijones que sujetan a la presa. La boca es extensible, compuesta por dos mandíbulas raspadoras. Aunque la criatura no tiene dientes, su boca está repleta de ganchos huesudos que realizan esta función, produciendo heridas muy feas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Pequeño	8	3	0	5	4	4	8	a*	10	2	10	7
Mediano	10	3	0	6	6	6	8	b*	10	2	10	7
Grande	12	3	0	7	8	8	8	c*	10	2	10	7

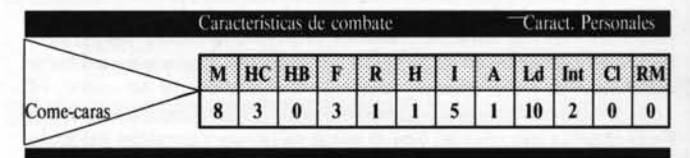
a 2 ataques de coces, 1 ataque de cola, 1 ataque de tentáculos, 1 mordisco - total 5*
b 4 ataques de coces, 1 ataque de cola, 1 ataque de tentáculos, 1 mordisco - total 7*
c 6 ataques de coces, 1 ataque de cola, 1 ataque de tentáculos, 1 mordisco - total 9*

Hay una posibilidad del 50% de que el Diablo de Catachan sea un macho adulto con 2 ataques adicionales con pinzas. Hay una posibilidad del 10% de que el macho sea un violinista con una garra más poderosa. Las coces y mordiscos causan un punto de daño. Los ataques de cola causan un D6 puntos de daño contra blancos vivos, 1 punto contra otros. Los ataques de pinzas causan un D4 de daño (un D6 para violinistas). Los ataques de tentáculos causan un D4 puntos de daño.

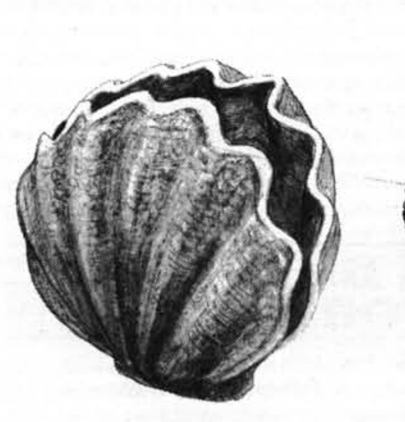
Diablos de Catachan en una partida. Se trata de criaturas muy poderosas. Son perfectas como habitantes de Mundos de la Muerte y está garantizado que darán trabajo a los jugadores.

• COME-CARAS DE CATACHAN

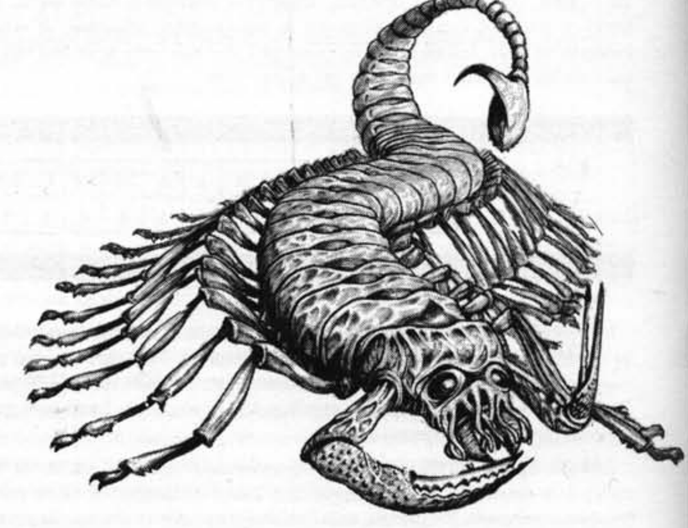
Es una criatura nativa del Mundo de la Muerte de Catachan, pero que se ha extendido a otros planetas, aunque se desconoce si ha sido por accidente. El Come-caras es una de las especies más desagradables de ese mundo generalmente peligroso. En su ambiente natural, la criatura cuelga de los árboles, o permanece al acecho en caminos y charcos. Cuando aparece una víctima propiciatoria, el Come-caras salta, un poderoso espasmo muscular lanza al animal a varios metros hacia la cara de su víctima. Unas poderosas enzimas digestivas, combinadas con su cuerpo rasposo, permiten al Come-caras nutrirse mientras sofoca a su víctima. Una vez muerta, la víctima se convierte en el depósito de una puesta de varios cientos de huevos que eclosionan a las pocas horas. Los vástagos, mientras dura su estado de larva, se nutren del cuerpo que los aloja. Los Come-caras han llegado hasta planetas civilizados y su rápido ciclo de reproducción puede originar una erupción que cueste semanas controlarla. Acostumbran a buscar condiciones cálidas y húmedas, de ahí su propensión a instalarse en cuartos de baño donde su parecido con una toalla ha dado origen a accidentes desagradables y muy conocidos.



	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Come-caras	8	3	0	3	1	1	5	1	10	2	0	0









Los Come-caras se quedan agarrados si consiguen un impacto en combate cuerpo a cuerpo, causando un impacto automático cada turno excepto que sea desprendido. Una vez agarrado, sólo puede ser impactado por un *ataque improvisado* y sólo puede ser retirado una vez muerto. Las armas, aunque efectivas, siempre dañan a la víctima además del Come-caras. La criatura puede moverse 8 cms. por turno pero no hace *movimientos de reserva*. Puede saltar hasta 16 cms. para entrar en un cuerpo a cuerpo y el blanco no puede huir. Ninguna criatura es demasiado grande para un Come-caras, pero su baja *F* le impide dañar mucho a criaturas muy grandes. Una vez que un Come-caras se ha enquistado en su víctima, ésta no puede hacer nada más que intentar quitárselo, aunque las criaturas grandes no inteligentes (como dinosaurios) pueden asustarse y moverse aleatoriamente, probablemente causando daños accidentales. Las criaturas que lleven cascos totalmente cerrados son inmunes.

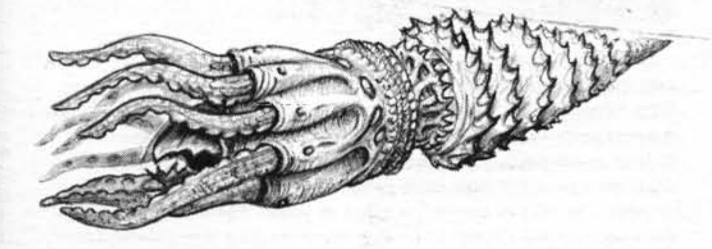
Come-caras en una partida. Pueden ser posicionados por el GM, o bien indicar una zona determinada como infestada por las criaturas. Cualquier figura que se mueva dentro del alcance de ataque del Come-caras será atacado con un resultado de 4 o más en un D6. Puede usarse un poco de plastelina para representar al Come-caras. Una vez sobre el tablero, los Come-caras pueden ser movidos por el GM moviéndose siempre buscando y atacando a víctimas a menos de 16 cms. o bien se mueve aleatoriamente.

• TUNELADORES

Los Tuneladores son criaturas cavadoras subterráneas que viven en arena blanda y seca y otros terrenos sueltos. Han evolucionado en los enormes desiertos polares de Luther McIntyre IX, pero han sido transportados posteriormente a muchos otros mundos desiertos para intentos de domesticación. Los Tuneladores se nutren de microplancton subterráneo, pero también atacan y comen otros animales mayores, incluyendo humanos y criaturas de tamaño similar. La cría de esta extraña criatura resultó muy fácil, pero el efecto sobre la ecología de los mundos resultó desastroso, y todos los experimentos cesaron a las pocas décadas. Desgraciadamente, muchos Tuneladores se asilvestraron, y han desarrollado florecientes colonias en varios cientos de mundos. Su aspecto recuerda a una sepia o calamar, cuya sección final del cuerpo fuese una barrena. Ella propulsiona al Tunelador bajo tierra o por la superficie de suelos blandos. Los Tuneladores comen cogiendo su presa con sus tentáculos y arrastrándola a sus fauces parecidas a un pico. Pueden detectar vibraciones en la superficie desde distancias considerables y se acercan ante vibraciones inusuales o excesivas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Tunelador	8	3	0	3	3	1	3	1	4	1	4	4

Normalmente, los Tuneladores son empleados por el GM. Una forma de introducirlos en una partida es tomar un núcleo específico cada turno (un D4, D6, D8, etc.) y determinar el lugar donde aparecen aleatoriamente. Obviamente como los Tuneladores pueden moverse bajo tierra, pueden aparecer en cualquier lugar de la mesa. Alternativamente, decide a cuál de todos los blancos potenciales atacarán los Tuneladores, y sitúa a éstos aleatoriamente a 2D6-2 cms. de dicho punto, un resultado de 2 indica que aparecen justo por debajo del blanco y le atacan inmediatamente. Los Tuneladores que deben retirarse como resultado de un combate se meten bajo tierra y permanecen inactivos durante 1 turno. Los Tuneladores tienen un único ataque de mordisco.



Tuneladores en una partida. Son una criatura estándar de un Mundo de la Muerte, proporcionando al GM un monstruo adecuado, aunque inusual. Su habilidad de desplazarse bajo tierra es particularmente desconcertante, y puede ser la base de un escenario especial en el que los jugadores no están nunca seguros de cuándo están a salvo. Un bando puede estar defendiendo una instalación en mitad del desierto (por ejemplo, una refinería). Tienen noticias de los Tuneladores, por lo que viven en edificios situados por encima del nivel del suelo. Los atacantes llegan en cápsulas de aterrizaje, sólo para encontrarse encarando enemigos desde abajo y desde arriba.

• CROTALIDO

El Crotálido es un carnívoro semiacuático que vive en grandes ríos tropicales y subtropicales. Su aspecto y hábitos son similares a los de un cocodrilo, excepto en que es considerablemente más grande. Los Crotálidos viven en grandes cantidades a lo largo de los bancos y barrizales de los ríos, alimentándose de peces, otros animales acuáticos y criaturas que van a beber al río. Los Crotálidos son muy prolíficos y rápidamente dominan el área que habitan. Una vez que sus poblaciones alcanzan el nivel de saturación, se ven sujetos a migración, movidos por el instinto. Las migraciones crotálidas son especiales, ya que se desplazan a través del hiperespacio, movidos por la necesidad de sitio y comida. Un grupo migratorio ejercita una habilidad colectiva de llegar al hiperespacio, haciendo un salto de mundo a mundo de hasta 10 años luz. Qué controla esta habilidad, y qué mecanismos la facilitan, son totalmente desconocidos. Lo que resulta aparente es que este poder no es manipulado conscientemente, puesto que a veces las criaturas terminan en un planeta que no les es apropiado. Un grupo migratorio típico está formado por 100 ejemplares. Las migraciones sólo se dan una vez cada pocas décadas, y una vez que haya emigrado, un grupo no lo hará de nuevo por generaciones. Parece, pues, que la habilidad sólo se activa por presión demográfica. Los Crotálidos ocupan muchos planetas en un grupo cercano, lo que parece indicar un origen en la región del Mundo de la Muerte «Ultima esperanza».



	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Crotálido	8	3	0	4	5	3	2	2	8	2	10	10

Los Crotálidos tienen dos ataques de mordisco. Las criaturas son depredadores feroces, pero es raro que se aparten de sus ríos. En partidas en las que haya ríos, viajes fluviales o circunstancias similares, pueden resultar un peligro para los combatientes.

Crotálidos en una partida. Pueden ser útiles antagonistas, proporcionando otra variante al tema de «encontrarse un monstruo». Sus intentos migratorios pueden posibilitarnos una breve pero amena partida en la que un grupo emigra repentinamente a un planeta poblado. La criatura nos fue inspirada por la disponibilidad y relativo bajo precio de cocodrilos de juguete y de goma.

• ORCHILLA CTHELLEANO

El Orchilla es un carnívoro brutal originario del Mundo de la Muerte de Cthelle. Su hábitat son bosques y montañas, y su peluda piel es ideal para protegerle del frío y la humedad. Esta piel le da a la criatura el aspecto de un oso grande y púrpura, excesivamente peludo, con una boca repleta de colmillos y con unas grandes garras. Los Orchillas son asesinos implacables y territoriales y no dudan en atacar incluso a grandes números de tropas bien armadas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Orchilla	12	6	0	7	7	3	5	3	10	3	10	10

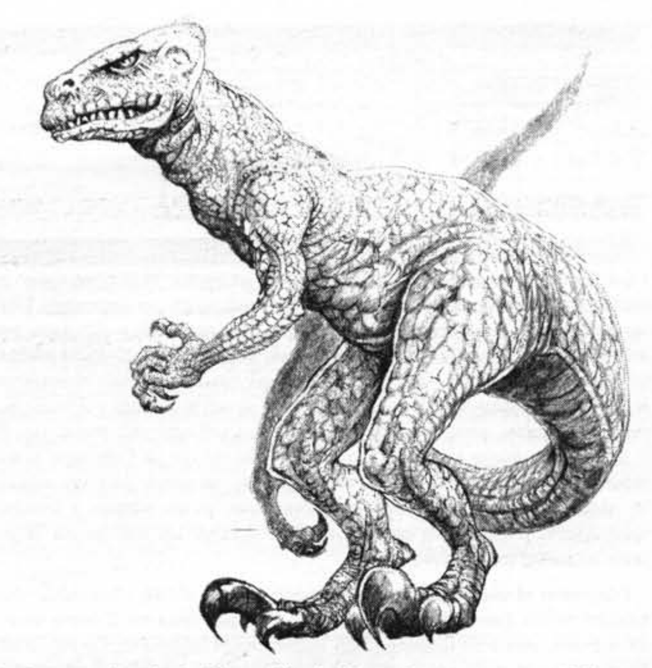
— El Orchilla Cthelleano es un ejemplar típico de carnívoro del Mundo de la Muerte. Cualquier número de criaturas similares pueden representarse con el mismo perfil y mismos hábitos. Puede ser controlado por el GM, avanzando y atacando todo el rato a las figuras más cercanas.

El Orchilla en una partida. Se trata de una criatura poderosa, fuerte y difícil de matar. Su uso más apropiado es dentro de un sucio Mundo de la Muerte. Un escenario interesante puede incluir a un Orchilla que se introduce en una nave espacial antes que ésta despegue, y que se queda dormido en cualquier remoto rincón. Sin saberlo la tripulación, el Orchilla despierta hambriento en el espacio profundo, y encuentra y se come al navegante antes de dedicarse a recorrer el resto de la nave.



• DINOSAURIOS

Los reptiles gigantes son una forma de vida muy común en toda la galaxia, especialmente en los Mundos de la Muerte, donde a veces son el principal tipo de depredador. La similitud entre estas criaturas y varios tipos de reptiles de la antigua Tierra



les ha proporcionado el título genérico de *Dinosaurios* que usamos aquí. Esto es, obviamente, un mero convencionalismo, y no implica ninguna relación biológica. Los Dinosaurios varían de tamaño desde animales más pequeños que gatos a monstruos de más de 30 mts. de largo. Incluimos perfiles para Dinosaurios pequeños, medianos y grandes, que se corresponden con bestias de hasta 5, 10 y más metros. Independientemente de sus dimensiones exactas, los Dinosaurios tienden a ser ofuscados e impredecibles. Para reflejar esto, tienen un valor de *iniciativa* al azar y, por tanto, pueden atacar antes o después que sus oponentes. Tienen también un número aleatorio de ataques, lo que les hace muy peligrosos.

Antes de mover un Dinosaurio, lanza los dados indicados para conocer su factor de movimiento. Esto es, la distancia máxima que puede mover (ya que el Dinosaurio moverá menos si es detenido por un combate, terreno intransitable, etc.). Una vez trabado en cuerpo a cuerpo, el jugador (o GM) que controle el Dinosaurio determinará su *iniciativa* y el número de ataques para ese turno. Todo esto se repite para cada turno de combate.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Pequeño	4D4	6	0	5	5	2	D6	D3	9	1	9	9
Mediano	4D6	6	0	6	6	3	D6	D4	9	1	9	9
Grande	4D6	6	0	7	7	4	D6	D6	9	1	9	9

Los Dinosaurios combaten con ataques de «coces», por lo que pueden atacar en cualquier dirección. Debido a su gruesa y escamosa piel, tienen una tirada de salvación básica de 5 y 6 en un D6.

Dinosaurios en una partida. Aportan siempre un factor desconocido, sus azarosos hábitos son un verdadero problema para ambos bandos. Aparte de su uso como el *gran* monstruo estándar de los Mundos de la Muerte, pueden incorporarse a un escenario como «animales de granja». La carne de Dinosaurio es una producción rentable, por lo que su explotación es práctica, aunque peligrosa.

• FERROBESTIA

La Ferrobestia es originaria del planeta Yimbo-bim, un mundo pobre en minerales de todo tipo y especialmente en minerales de hierro. Tan aguda es esta carencia, que una forma animal nativa ha desarrollado mecanismos de alimentación que le permite digerir minerales de hierro directamente de la ganga mineral. La Ferrobestia tiene unos 2 mts. de largo, es cuadrúpeda, y recuerda a un armadillo con caparazón de tortuga. Su boca está rodeada por cortos tentáculos terminados en ventosas, que segregan jugos ácidos y permiten a la criatura convertir la ganga en «sopa» digerible. La Ferrobestia ha desarrollado complejos órganos sensores que le permiten oler el metal a muchos kilómetros

de distancia. La presencia de metales puros refinados, como los usados en naves espaciales y en piezas de vehículos o equipo, atraerá a Ferrobestias de muchos kilómetros a la redonda. Enloquecida por la cercanía de metal refinado, la normalmente plácida Ferrobestia se vuelve locamente inconsciente del peligro y se traza su camino a través de cualquier obstáculo para poder comer. En esos momentos, la criatura es agresiva y peligrosa.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Ferrobestia	12	3	0	4	6	2	3	2	9	3	9	6

El GM debe considerar que cualquier equipo (llevado o no por criaturas), todos los vehículos y todas las estructuras artificiales contienen algo de hierro. Las ferrobestias son controladas mejor por el GM, moviéndolas siempre hacia la fuente más cercana de metal férrico. Las Ferrobestias siempre tratarán de comerse las partes metálicas más expuestas de edificios, vehículos y otras estructuras (casi siempre puertas, armas u otros objetos adecuados). Una Ferrobestia daña automáticamente cualquier objeto metálico con el que entre en contacto (lanza un D6 cada turno, un resultado de 4 o más indica que el objeto está inutilizado). La Ferrobestia puede comerse un trozo lo bastante grande para que pueda pasar a su través una criatura de tamaño humano si realiza con éxito tres lanzamientos de dado para comer-dañar. El daño causado por comerse el metal es adicional a cualquier ataque normal en cuerpo a cuerpo (la Ferrobestia se defiende coceando a sus oponentes).

Ferrobestias en una partida. Las Ferrobestias son un monstruo realmente engorroso, aunque sus hábitos pueden generar situaciones interesantes. Una Ferrobestia puede dejar inutilizada una espacionave fácilmente, o destruir una instalación o arma importante. ¡Imagina el pánico causado en un espaciopuerto si un grupo de Ferrobestias son soltadas a propósito por un irresponsable!



• GENESTEALER

Al parecer, este enigmático monstruo se origina en alguna de las lunas de Ymgarl, pero se ha extendido a través del espacio hasta convertirse en una amenaza real. Según los Xenobiólogos, en su estado natural es azul, con dos pares de brazos (dos de ellos acabados en garras) y una corta cola musculosa. Su cabeza parece ser un simple tubo lleno de zarzillos baboseantes y dientes afiladísimos. Existen otras descripciones, pero pocos testigos oculares vivos para corroborarlas. Lo que hace a los Genestealers únicos es su mortífero y extremadamente rápido ciclo reproductivo. Los Genestealers son de un único género, incapaces, pues, de reproducirse entre sí. Para reproducirse precisan de otra criatura, cualquier criatura, de cualquier género. Todo lo que los Genestealers(*) necesitan es el material genético básico contenido en cada célula viva de la víctima. Un Genestealer implanta su propio material genético en la forma de una cápsula de huevos, que es depositada en el cuerpo del «alojado»por un ovipositorio extensible escondido dentro de su boca. La implantación no mata a la víctima inmediatamente, sino que el huevo implantado crece hasta desarrollar un Genestealer inmaduro; su eclosión mata, obviamente, al «padre-alojador». Lo más interesante es que las criaturas así nacidas, aunque fundamentalmente Genestealers, tienen alguna característica heredada de su «padre-alojador». Por tanto, un híbrido Genestealer-humano puede tener una cabeza vagamente humanoide o solo dos brazos en vez de los cuatro usuales y quizás no tenga cola. Un genestealer de cuarta generación (o más) de padres humanos constantes, pasará por humano en una inspección de rutina, aunque una mirada más atenta revelará una piel azulada, dientes puntiagudos y una mirada que da miedo. Según informes no confirmados, en su planeta nativo, los Genestealers utilizan a una criatura parecida a una sanguijuela, llamada *Cstih* como «padre-alojador». Un implante en un Csith siempre produce un Genestealer puro, no importa cuál sea su parentesco previo.

(*) Literalmente, Ladrón de genes. (N. del T.)

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Genestealer	12	6	0	5	4	2	5	2	10	3	10	8

El perfil es el de un Genestealer de pura raza. Un Genestealer de parentesco humano u otro tendrá características que son un cruce entre la forma pura y el padre alienígena. Esto significa que los Genestealers pueden adquirir un cierto grado de inteligencia. Dependiendo del tipo de Genestealer, el GM puede utilizarlo como monstruo azaroso o como una criatura inteligente que usa armas. Los Genestealers pueden ser representados por un tercer jugador, y son criaturas interesantes de jugar como parte de una campaña, o una serie de partidas, puesto que cambian todo el tiempo.

Un Genestealer que logra impactar un golpe en combate puede, en vez de causar daño, implantar una cápsula con huevos. El huevo eclosionará en cualquier turno subsiguiente con un resultado de 6 en un D6. Los Genestealers inmaduros son incapaces de procrear, pero por lo demás actúan como sus mayores. Un Genestealer solo madura tras haber matado y comido a tres criaturas de tamaño humano (cuesta 1 turno entero comerse a una).

Genestealers en una partida. Pueden proporcionarte todo tipo de situaciones interesantes. Sus costumbres vampíricas pueden ser explotadas para desarrollar partidas con tramas de vampiros, en las que, por ejemplo, un hidalguillo humano-genestealer ve atacado su castillo por campesinos agraviados apoyados por un Inquisidor y tropas Imperiales. El Genestealer tiene unos pocos de sus vástagos que le ayudan a defender su casa (quizá incluyendo curiosas mezclas como Genestealer-lobo, Alas de cuchilla-Genestealer, etc). Recuerda, los Genestealers no son necesariamente estúpidos, los cruzados con humanos tendrán rasgos humanos, pueden convivir con estos e incluso colaborar con ellos en determinadas circunstancias. Hay una posibilidad de que un Genestealer desarrolle poderes psíquicos si está cruzado con razas normalmente psíquicas. Un Genestealer puro tiene una posibilidad del 0% de desarrollar poderes, en criaturas de origen mixto, la probabilidad es la promedio de sus padres.



• INSECTOIDES GIGANTES

Las criaturas Insectoides son comunes a muchos mundos, y a veces tienen gran tamaño y dominan la fauna del planeta. Aunque su apariencia exacta varía enormemente, estas criaturas están tipificadas por su exoesqueleto huesudo, múltiples patas y cerebros remarcablemente pequeños. Pueden ser cazadores carnívoros o simples vegetarianos, pero la mayoría lucharán si son atacados. Son de sangre fría y requieren un ambiente cálido y bien oxigenado, que es común en muchos Mundos de la Muerte. Los perfiles que incluimos son para criaturas pequeñas, medianas y grandes de hasta 1, hasta 2 y más de 2 metros, respectivamente.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Pequeño	8	3	3	3	3	1	3	1	8	2	8	8
Mediano	10	3	3	4	4	2	3	2	8	2	8	8
Grande	12	3	3	5	5	3	3	3	8	2	8	8

Los insectos pueden tener un ataque de proyectiles en la forma de un «escupitajo»venenoso, ácido o letal. Hay una posibilidad del 10% de que lo tengan, alcance 12 cms., y *fuerza* como la criatura. Hay también una posibilidad del 10% de que el insecto sea capaz de volar, con estas características:

Velocidad máxima de vuelo **48 cms.**
Velocidad mínima de vuelo **12 cms.**
Acc/dec **12 cms.**
Proporción de radio de giro **2**

Los insectos tienen pieles quitinosas duras, que les dan una tirada de salvación de 5 a 6 en un D6. Tienen una mezcla de ataques de mordisco y aguijonazos. Los insectos voraces pueden actuar en cooperación, buscando y atacando al blanco más cercano. Pueden ser controlados por el GM, o moverse aleatoriamente una vez no haya blancos a distancia de carga.

Insectos en la partida. Son un buen monstruo típico de un Mundo de la Muerte. No son asombrosamente poderosos, pero sí bastante peligrosos para que los jugadores les tengan cierta consideración.



ARAÑAS GIGANTES

Las Arañas Gigantes, y otras criaturas similares, son otra forma de vida común a los Mundos de la Muerte. Son extremadamente grandes, con cuerpos de hasta 2 metros de diámetro y con patas de varios metros de largo. Tienen la habilidad de tejer telas con las que atrapar a sus víctimas. Una telaraña de una criatura de este tamaño no es una hebra fina, sino que puede capturar a criaturas tan grandes como la misma araña. Las arañas pueden usar su tela para deslizarse gracias al viento, funcionando de una manera similar al equipo de para-ala usado por humanos y otras criaturas. Esto les proporciona una gran movilidad, lo que las hace más peligrosas. Incluimos perfiles para criaturas de pequeño, mediano y gran tamaño, con un diámetro corporal de hasta 1 metro, hasta 2 metros y más de 2, respectivamente.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Pequeña	8	3	3	5	4	1	3	1	10	2	10	10
Mediana	10	3	3	6	5	2	3	2	10	2	10	10
Grande	12	3	3	7	6	3	3	3	10	2	10	10

Las arañas tienen ataque de «coces». Al contrario que los insectos, las Arañas son individuos territoriales que raramente se meten en el territorio de otra. Cuando se usen en una partida, lo mejor es poner sus casas entre árboles, escombros o similares. El GM debe asignar una probabilidad (p.ej.: 4 o más en un D6) de que la Araña aparezca y ataque a cualquier figura en esa zona. Una vez que una Araña ha atacado a una víctima, ninguna otra Araña intervendrá, aunque pueden atacar a otros. Las Arañas pueden ser controladas por el GM, que debe indicar las áreas cubiertas con telarañas (y probablemente mantenerlo en secreto). Las figuras que chocan contra una telaraña se quedan pegadas con un 6 en un D6 y sólo pueden soltarse con otro 6 en un D6. Las telarañas pueden quemarse si se logra un impacto con un lanzallamas o fusil de plasma, liberando a los personajes atrapados. Las criaturas entelarañadas son atacadas automáticamente por una única Araña en el turno siguiente.

Las Arañas pueden usar cabos de teleraña para desplazarse desde las copas de los árboles u otros lugares altos, como techos. Cuando hacen este movimiento, se indica un punto como blanco a menos de 24 cms., la Araña se desviará de esta posición con un 4 o más en un D6 (reposicionándose en una dirección aleatoria a 2D6 cms. del blanco).

Arañas en una partida. Se trata de otra buena criatura de un Mundo de la Muerte. Puesto que tienden a permanecer en su territorio, pueden ser usadas para infestar zonas del tablero, creando un problema táctico para cualquiera que quiera atravesarlo. Los jugadores deben tener siempre una posibilidad de rodear un cubil de arañas.

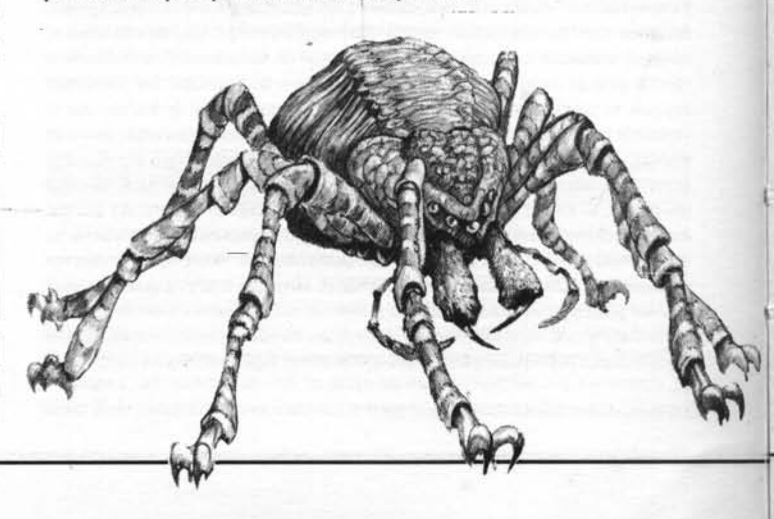
GROX

El Grox es una enorme criatura reptiloide nativa del Sistema Soloman. Hace muchos años, este sistema fue absorbido por el Imperio y rápidamente se descubrió que el animal poseía varias habilidades curiosas y potencialmente útiles. Los Grox resultaron ser extremadamente sabrosos y nutritivos, y los experimentos para su explotación ganadera fueron muy exitosos, ya que los Grox comen cualquier cosa, no importa lo pobre o indigesta que sea. Además de comer vegetales y animales, los Grox son capaces de digerir minerales directamente de las piedras y el suelo, pudiendo sobrevivir varias semanas con esta única dieta. El único problema descubierto en la explotación del Grox es su temperamento. ¡Los Grox son viles! Un adulto alcanza un promedio de 5 mts. de largo, es muy musculoso, rápido, agresivo y defensor de su intimidad. Por naturaleza son territoriales y solitarios, siendo difícil tener a los animales juntos sin que alcancen tal rabia que Grox y cuidadores no pierdan algún miembro o la vida. La solución al problema fue lobotomizar a la mayoría del rebaño dejando a los animales en cría atontados por el uso de descargadores eléctricos aplicados directamente en sus pequeños cerebros. También se emplean sedantes, pero es menos seguro. Incluso con todas estas precauciones puede haber accidentes y es habitual mantener a los Grox aislados, o tan lejos como sea posible de los asentamientos humanos.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Grox	12	4	0	5	5	3	6	3	7	0	7	9

Los Grox tienen una tirada de salvación básica de 5 ó 6 en un D6, para representar sus duras pieles. Tienen 3 ataques en total, 2 con las garras y 1 coz.

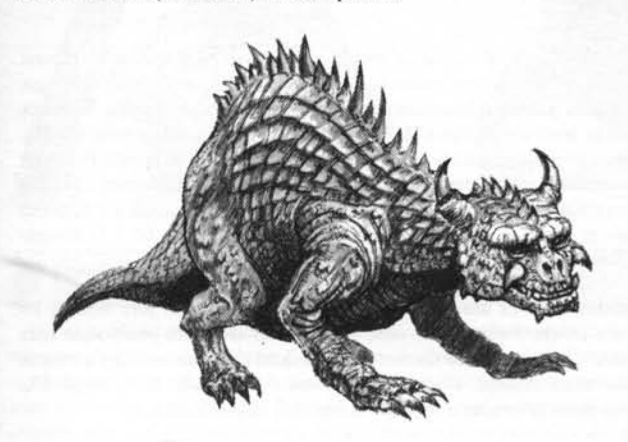
Los Grox son muy poco inteligentes y deben ser manejados por el GM como animales. Se mueven aleatoriamente, pero siempre hacia la criatura más cercana a menos de 24 cms., cargando si es posible. Un Grox solo se moverá hacia y atacará a otro Grox si no hay otra criatura a la vista. Con un 6 en un D6, el Grox no hará nada durante todo el turno, permaneciendo quieto y mirando alrededor estúpidamente.



Los Grox son criaturas simples y a veces se ven desbordadas por lo que sucede a su alrededor. Los Grox lobotomizados, sedados, etc., adoptarán una actitud con 2 o más en un D6.

Grox en una partida. Un ataque alienígena inesperado contra un rancho de Grox puede dejar a los alienígenas controlándolo todo y a un montón de Grox dando vueltas alrededor. Según pase el tiempo, los sedados y los electrificados se irán volviendo más peligrosos a medida que los efectos de la droga pasen o se gasten las baterías de los descargadores.

Imagínate el resultado cuando un grupo de Marines espaciales son enviados a investigar los disturbios. En esta situación, y en otras parecidas, los Grox son controlados mejor por el GM debido a su (considerable) valor complicador.



• GYRINX

Un Gyrinx parece un gato grande, con pelo abundante y lanoso de color naranja o rojizo y brillantes ojos azules. Puede llegar a alcanzar un metro de altura. Los Gyrinx no son inteligentes, pero tienen una sorprendente habilidad para empatizar con otras criaturas, formando un lazo mental con su propietario, comparable a la genuina amistad. Esta empatía mental es sumamente beneficiosa al propietario de la criatura, cuya propia rapidez de pensamiento y acción aumenta cuando el Gyrinx está muy próximo. Qué beneficios obtiene el Gyrinx de esta relación no está claro, pero tan profunda necesidad debe de ser llenada, porque un Gyrinx sin dueño buscará activamente a otra criatura que le adopte. Más curioso, el Gyrinx suele sufrir un lento cambio metabólico, pareciéndose a su dueño tanto física y temperamentalmente como en sus costumbres.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Gyrinx	8	3	0	3	2	1	5	1	como su dueño o 7			

Los Gyrinx tienen sus características personales derivadas de las de su propietario, o, si no lo tienen, de valor 7. Tienen un único ataque con garras.

Los Gyrinx son manejados por el jugador que represente a su dueño. Son capaces de entender las instrucciones que les de su amo, y pueden comunicar mensajes sencillos. Excepto que se les ordene quitarse, permanecerán subidos al hombro de su dueño o a sus talones. Mientras el Gyrinx permanezca a menos de 12 cms. de él, su amo recibe un bono para impactar de +1 por disparo y cuerpo a cuerpo, y puede añadir un +1 a su *iniciativa*. Los propietarios psíquicos pueden usar la telepatía para contactar con su Gyrinx sin gastar puntos-psi en el proceso. Los psíkos pueden usar a sus Gyrinx como almacenes de energía psíquica, depositando en él hasta 5 puntos-psi y pudiendo retirarlos más adelante. Para poder almacenar o retirar, el Gyrinx y su dueño deben estar a menos de 4 cms. Si el propietario de un Gyrinx muere, este defenderá el cuerpo durante un D6 turnos y entonces puede marcharse o dejarse adoptar por alguno de los amigos o asociados de su anterior dueño. Lleva varias semanas establecer una relación completa con un nuevo propietario, puede ser de un D6 semanas o menos si el viejo y nuevo dueños eran familiares o buenos amigos.

Gyrinx en una partida. Son un método útil de hacer más poderosos a personajes que ya lo son. Obviamente, estas criaturas son de gran valor y raramente son poseídas por gente corriente. Normalmente son propiedad de Inquisidores, Comerciantes-bribones, miembros de alto rango del Clero, etc. Incluso un alienígena maligno puede tener un Gyrinx (¡la criatura tiene la misma moralidad que su dueño!). Los GM pueden permitir a los jugadores hacerse amigos de un Gyrinx si son pacientes. Una tirada exitosa con 2D6 contra su *Calma* (obteniendo un resultado igual o menor) es un indicio favorable.

• CABALLO

Al extenderse la humanidad por toda la galaxia, muchos de sus animales domésticos han encontrado nuevos papeles entre las estrellas. Los Caballos y otros equinos se han vuelto insustituibles en planetas sin combustible, pero repletos de forraje animal. Una selección natural y la mutación también ha jugado su parte, y los Caballos se han adaptado rápidamente a las atmósferas y alimentos de los diversos habitats. Los animales de monta así desarrollados son más rápidos y resistentes que cualquier Caballo terrícola. Los animales de tiro han alcanzado tal tamaño que dejan enanos a los viejos percherones. En el otro extremo de la escala encontramos Caballos del tamaño de gatos, criados como alimento o mascotas. Los Caballos no están restringidos al espacio humano, ya que han sido adoptados como animales de monta y tiro por otras razas, especialmente los Orkos (aunque éstos prefieren comérselos).

Tanto los animales de silla como los de tiro pueden ser montados, aunque el último es más lento y se mueve peor en ciertos tipos de terreno. Los animales de tiro suelen emplearse para arrastrar carretas o coches.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
De monta	16	3	0	4	3	1	3	0/1	2	2	2	2
De silla	16	2	0	5	4	3	2	0/1	2	2	2	2

Los Caballos suelen estar bajo el control del jinete o, en el caso de carros, del conductor. En ambos casos sigue la psicología del jinete/conductor, por lo que no hay que hacer pruebas por separado. Cuando el GM considere que hay que hacer una prueba (si alguien trata de asustar al Caballo) dicha prueba se realizará con las *características personales* del jinete/conductor. La combinación de jinete y montura está sujeta a las siguientes reglas de fuego:

1 A corta distancia se puede elegir como blanco al caballo o al jinete. A distancia larga, el disparo afectará a uno u otro aleatoriamente. Las armas con área de efecto pueden impactar a ambos.



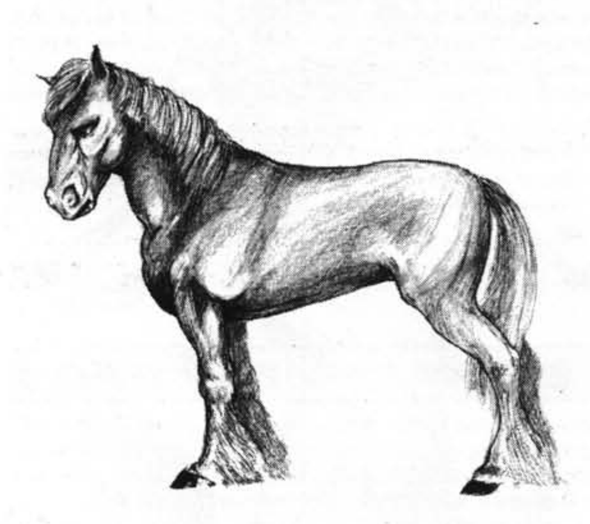
2 Un personaje montado solo puede disparar un arma a corta distancia y está sujeto al modificador de -1 adicional por disparar desde una plataforma móvil (para más detalles, véase pag. 20).

3 Los Caballos pueden transportar a un jinete de tamaño humano más una cantidad razonable de equipo (no pesado) y/o armas sin penalización .El equipo y/o armas pesadas pueden añadirse con la penalización habitual al movimiento. Cada jinete adicional reduce a la mitad la capacidad de movimiento de un Caballo de silla y un cuarto de un Caballo de tiro.

4 Un animal con collera y arnés tira a la mitad de su velocidad. No hay una proporción específica entre carga y número de animales en arrastre ¡el GM debe asegurarse que esto resulte coherente! (p. ej.: un único Caballo no puede tirar de un juggernaut).

5 Las características de ataque son 0/1. La mayoría de los Caballos no tienen *ataques* pero se defenderán si son agredidos. Sin embargo, un Caballo de guerra entrenado como tal siempre tiene 1 *ataque*, un empujón a la redonda que representa coces y mordiscos. Estos animales son muy raros, y el GM debe incluirlos con cuentagotas.

Caballos en una partida. Son empleados como medio de transporte básico en sociedades primitivas, mundos fronterizos y en algunos planetas avanzados, donde el transporte motorizado es indeseable por alguna razón. Los planetas humanos aislados pueden llegar a depender del Caballo y, en ocasiones, desarrollan un tabú religioso contra el transporte mecánico. Los Orkos son entusiastas usuarios de caballos y en muchos planetas Orkos es el medio habitual de transporte. Los Caballos de los Orkos tienden a ser temperamentales y con mala uva (como cualquiera que haya sido forzado a tener un Orko sentado encima). Sobre la mesa, las figuras montadas producen una partida rápida no muy diferente de una película del «Oeste». Citadel incluye figuras montadas no sólo en su gama de **Warhammer 40.000**, sino otras que también pueden ser usadas. Los Caballos de tiro son más grandes, en una escala similar a un Ogryn con un humano. Son útiles los Caballos de juguete, que sólo requieren un poco de transformación y pintura.



• GUSANO-LATIGO

Los Gusanos-látigo son monstruos de los Mundos de la Muerte y se han vuelto comunes en muchos planetas al ser enviados accidentalmente junto con algunas mercancías. Son originarios del Mundo de la Muerte «Ultima esperanza», donde viven entre los troncos de los árboles, en grietas entre las rocas o en cualquier sitio donde puedan anclarse. Son muy adaptables y, además de vivir en fisuras naturales, pueden asentarse en rincones de edificios y naves espaciales. La criatura tiene dos partes distinguibles: el cuerpo principal o «ancla» comprende todos los órganos vitales incluyendo boca y estómago; la otra parte es una lengua parecida a un látigo y que suele mantener fuertemente enrollada. La criatura se esconde dentro de una grieta, y sólo deja fuera la punta sensible del látigo, conocida como el disparador. El disparador parece un cúmulo de liquen o hebras de hierba, pero es realmente un órgano sensor que puede detectar las vibraciones próximas. Cuando una criatura entra en el cubil del gusano-látigo, el disparador nota las vibraciones y activa el látigo. El látigo puede tener hasta 5 metros de largo (compárese con el cuerpo, que tiene el tamaño de una bola de petanca). Es fino, con aspecto de cable y bordes de sierra. Con sorprendente puntería impacta al blanco, le corta una porción de carne y desaparece en su agujero. Aquí digiere la comida y no vuelve a atacar durante varias horas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Gusano-látigo	0	3	0	1	3	1	-	1	0	0	0	0

El Gusano-látigo es, por naturaleza, inmóvil, por lo que no puede ser forzado a retirarse o huir en combate. No tiene cerebro y actúa por instinto. Su ataque es tan rápido que siempre ataca primero, independientemente de la *iniciativa* de los contrarios. Su víctima sólo puede devolverle el golpe si el Gusano-látigo falla. Una vez que el turno se acaba, el Gusano no puede ser atacado, puesto que está seguro dentro de su agujero. Puesto que los gusanos-látigo son criaturas inmóviles de un solo ataque, la mejor forma de emplearlos en una partida es que el GM infeste una zona con ellos. Así, cada vez que una figura esté a menos de 4 cms. de un lugar potencial de ocultamiento, lanza un D6-3. El resultado es el número de Gusanos-látigo que atacan a la figura durante ese turno.

Gusanos-látigo en una partida. Difícilmente son mortíferos, pero tendrá a los jugadores en vilo. Pueden usarse, como se ha descrito antes, para proporcionar áreas peligrosas, o bien un grupo de Gusanos puede ser situado en forma que cause la máxima dificultad en un momento insospechado (como cerca de una vieja entrada abandonada, entre los muros de un túnel o alrededor de una pieza valiosa de material).

• MIMICOS

Los Mímicos son pequeñas criaturas parecidas a simios, originarias del planeta Yamnan. Recuerdan a los chimpancés, ya que son inquisitivos, parecen inteligentes y amistosos... al menos, la mayoría lo son. Los Mímicos han desarrollado un inusual mecanismo de supervivencia que consiste en cambiar de forma para parecerse a cualquier criatura de tamaño similar. Un Mímico puede transformarse en humano, orko u otro alienígena de tamaño humano, pero siempre serán más pequeños que la cosa real. Pueden lograr incluso que su piel parezca ropa o equipo, aunque sólo a primera vista. Además de imitar la apariencia de una criatura, pueden reproducir sus maneras hasta el extremo de usar armas o herramientas. Sólo pueden copiar a criaturas cercanas a ellos, volviendo a su aspecto normal cuando las criaturas imitadas se han ido.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Mímico de Yamnan	8	3	3	2	2	1	3	1	6	3	6	6

En su forma copiada, el Mímico tiene tantos *ataques* como la criatura que imita (y no contando como improvisados), tienen el mismo *movimiento*, y puede realizar las mismas cosas genéricas (volar, cavar túneles, etc.). No tienen ninguno de sus poderes especiales, ataques químicos, ataques psicológicos, etc. Los Mímicos copian automáticamente la apariencia y comportamiento de cualquier criatura a menos de 12 cms., pero siempre vuelven a su tipo original si no hay nadie a quien copiar a menos de 24 cms. Los Mímicos siempre tratan de robar u obtener algún equipo que use la criatura copiada; en cuanto logren quitar un arma, abandonarán el combate. Similarmente, si las tropas contrarias conducen vehículos, entran en edificios o reptan para esconderse, intentarán hacer lo mismo. Nunca actúan agresivamente, excepto que sean atacados, pero tratarán y cogerán equipo (lo que normalmente provoca una pelea). Ellos recuperan equipo abandonado o de los muertos, y el GM debe permitirlo si lo desea. Los Mímicos son criaturas «divertidas», y deben ser controladas por el GM. Cuántos Mímicos deben emplearse depende de las circunstancias, la mejor forma de llevarlo es que el controlador se ponga en el lugar de un Mímico e intente imaginar qué haría.

Mímicos en una partida. No son sólo un ligero alivio, pueden ayudar a hacer una partida especialmente interesante para los jugadores. ¡El problema de tener una tropa de Mímicos fascinados siguiéndote pueden exasperarte! Esto es mucho más cierto cuando tratas de realizar un trabajo bajo identidad supuesta, moverte desde una posición oculta o misiones de espionaje.



• PTERO-ARDILLAS

La Ptero-ardilla fue una vez un animal pacífico e inofensivo, su apeluchado aspecto le hizo una mascota popular en todo el Imperio. Entonces se descubrió la verdad... La Ptero-ardilla es sólo un paso en el ciclo vital de la criatura. La Ptero-ardilla vive durante generaciones como un divertido manojo de pelo blando, y durante otro ciclo de generaciones como peligrosos carnívoros bebedores de sangre. No se sabe qué es lo que causa el cambio entre las dos formas, el resultado es que las Ptero-ardillas se han convertido en una peste común en todo el Imperio. Recuerdan a una ardilla peluda, pero tienen unas membranas entre sus extremadamente largas patas delanteras y sus patas traseras, lo que les permite volar.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Ptero-ardilla	8	4	0	2	2	1	5	1	5	3	8	8

Velocidad máxima de vuelo **36 cms.**
Velocidad mínima de vuelo **12 cms.**
Acc/dec **12 cms.**
Proporción de radio de giro **2**

Las Ptero-ardillas pueden ser tratadas como individuos para el movimiento y siempre se mueven hacia adelante y atacan al blanco más cercano. Las Ptero-ardillas no atacan a otras Ptero-ardillas.

Ptero-ardillas en una partida. Son excelentes criaturas conflictivas y pueden ser controladas por el GM. Incluso pueden ser parte de la trama del juego. Por ejemplo, una chusma anarquista suelta un rebaño de Ptero-ardillas en un espaciopuerto abarrotadísimo y en la confusión subsiguiente lanzan un ataque suicida contra una nave espacial que está repostando.

• ALAS DE CUCHILLA

«Alas de Cuchilla» es el término genérico adoptado para designar a un grupo de especies sin parentesco genético, pero de aspecto y hábitos similares. Son animales parecidos a pájaros, de no más de 40 cms. de largo, con apetitos carnívoros. Las presas son capturadas con las garras, pero el ataque principal de la criatura lo realiza con sus alas. Los Alas de Cuchilla tienen sus alas modificadas, con un borde afilado y dentado como una sierra. Atacan picando sobre el blanco, intentando cortar profundamente con un movimiento de sus alas. Un golpe de una de estas criaturas puede matar fácilmente a una víctima del tamaño de un hombre.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Alas de cuchilla	4	5	0	3	3	1	4	1	6	2	7	7

Velocidad máxima de vuelo **48 cms.**
Velocidad mínima de vuelo **12 cms.**
Acc/dec **12 cms.**
Proporción de radio de giro **2**

Los Alas de Cuchilla son pájaros gregarios que viven en grupos, actuando como unidades sobre el tablero. No atacan a otros Alas de Cuchilla, pero siempre atacan a cualquier blanco presente, moviéndose hacia el más cercano.

Alas de Cuchilla en una partida. Su mejor ubicación es en un Mundo de la Muerte, aunque pueden proporcionar una base interesante para un escenario. Algunas tropas imperiales pueden ser enviadas en una misión desesperada para recolectar huevos de Alas de Cuchilla para investigación científica. Quizás los huevos sean requeridos para alimentar a una delegación comercial alienígena, o bien un antojadizo Comandante Imperial desea añadirlos a su colección.

• DESTRIPAPEZ

El Destripapez es una criatura acuática parecida a la piraña, con hábitos similares. Proviene del Mundo de la Muerte «Ultima Esperanza», aunque hay criaturas similares en otros planetas. No es muy grande, no alcanzando más de 30 cms. de longitud, pero su enorme apetito carnívoro y ausencia de temor le hacen mortífero. Los Destripapeces forman bancadas de varios cientos de criaturas. Pueden vivir tanto en agua dulce como salada y son inmunes a la mayoría de los venenos, temperaturas extremas o polución.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Destripapez	8	3	0	3	1	1	3	1	10	2	10	10

Los Destripapeces suelen aparecer en grandes bancos, que agrupan a cientos o incluso miles de ejemplares. Por ello, la forma más fácil de representarlos es que el GM marque una zona aproximada donde se encuentran (normalmente una sección de un río). Las figuras que entran en el río son atacadas por un D6 peces cada turno. Una bancada no puede ser forzada a huir del combate, ser empujada o detenida. Las granadas rompedoras o de fragmentación arrojadas al agua pueden matar o inutilizar a algunos de los peces, reduciendo la posibilidad de ser atacados a un resultado de 4 o más en un D6.

Destripapeces en una partida. Pueden ser usados como un azar más para los jugadores o incorporarse al escenario como los guardias de un foso defensivo, isla pequeña, etc.

• ENJAMBRES

Hay muchas criaturas diminutas que se agrupan para defenderse, cazar o recolectar comida. Los ejemplos pueden ser: insectos voraces, roedores, pájaros y peces. Estos enjambres son comunes a casi todos los mundos y a veces se componen de cientos, miles o millones de criaturas, pudiendo alcanzar proporciones de plaga y siendo una amenaza para las poblaciones.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Enjambre	6	0	1	1	-	1	-	10	2	10	10	-

Los enjambres se representan por medio de un número de figuras temporalmente adheridas a una base de cartulina circular de 50 mm. de diámetro. Cada figura representa entre 100 y 1.000 criaturas en vez de solo 1, y la escala de la figura no es tan importante (sólo está ahí para indicar el tipo de criatura que forma el enjambre). Los ejemplares son siempre de un único tipo de criatura, nunca de varios. El enjambre se mueve y combate como si fuese una única figura, con 1 *herida* y 1 *ataque* por cada figura que lo componga. Según reciba bajas, el número de *ataques/heridas* desciende, y las figuras son desprendidas de la base. Los enjambres son inmunes a la psicología y nunca pueden ser empujados en el combate o huir. Los enjambres pueden moverse a través de las tropas, obstáculos, casas y demás formas de escenografía sin penalización. Los enjambres acuáticos o voladores pueden moverse por o sobre el agua. Tienen ataques de «coces».

Enjambres en una partida. Son desplazados aleatoriamente por el GM y atacan a todas las criaturas con las que contacten. Mueven 2D6 cms. por turno.

• GUSANO SOLAR

Los gusanos solares son nativos de Luther McIntyre, un planeta extremadamente árido y casi totalmente cubierto por desiertos estériles. Estas criaturas no parecen nada más que grandes, gordas y algo olorosas larvas, sin ojos y con un solo rudimentario sentido del oído, tacto y olfato. La poca comida que un gusano solar requiere es absorbida directamente por la piel, los excrementos son expulsados de la misma forma. Están adaptados a nutrirse directamente de la energía solar. A la luz del día cada criatura se pone con medio cuerpo al sol y medio a la sombra, utilizando su cuerpo como una célula fotoeléctrica. Acumula una carga considerable en poco tiempo, lo que permite a la criatura vivir en las horas de oscuridad. Los gusanos solares utilizan esta energía eléctrica para su defensa, dirigiendo instintivamente una descarga de energía contra cualquier criatura que se acerque demasiado. Dependiendo del tamaño del gusano, éste puede lanzar más de un ataque cada turno.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Gusano Solar	2	3	0	4	4	3	6	-	4	4	4	4

Los gusanos solares son criaturas de puro instinto, y no se ven obligados a retirarse nunca del cuerpo a cuerpo. Tampoco siguen a un oponente que se retira; son criaturas esencialmente pacíficas que solo atacan para defenderse. Su hábito de esconderse bajo las piedras los hace muy difíciles de ver, excepto en el último momento, ¡cuando ya es demasiado tarde! Tienen un ataque en combate por cada 30 cms. de longitud del cuerpo (puede determinarse para cada criatura como un D6x30 cms. o un D6 ataques).

Gusanos solares en una partida. Pueden ser reservados como una asquerosa sorpresa (especialmente para las tropas que buscan desesperadamente protección tras formaciones rocosas). Las habilidades naturales del gusano solar pueden interesar a las autoridades y quizás una expedición para capturar algunos ejemplares puede ser la base de una partida ¿Puede ser empleada la energía del gusano solar para los equipos, sistemas de soporte vital o acuartelamientos? Quizás sí, pero tener a estas criaturas como mascotas no será muy confortable.



• PLANTAS ALIENIGENAS

Como los animales, las plantas tienen muchas y variadas formas por toda la galaxia. Aunque formas similares han evolucionado independientemente en mundos distantes, ninguna es absolutamente idéntica. Las plantas que incluimos aquí pueden ser consideradas como una muestra de los diversos tipos que puede haber en toda la galaxia con diferentes aspectos. Puedes usarlas como parte de tus partidas o bien puedes modificar detalles específicos, o incluso inventarte plantas alienígenas totalmente nuevas. Los GM no deben temer el inventar nuevo material, puesto que esto ayuda a mantener el juego vivo y a los jugadores en vilo.

• HOJACEREBRO DE CATACHAN

Esta planta es inusual en que posee lo que parece ser inteligencia animal, aunque de un nivel bajo e instintivo. La planta es un pequeño árbol, destacando poco entre la flora de Catachan, el planeta nativo de la planta. Lo que hace destacable a esta planta es su habilidad para desprender sus hojas, que son capaces de volar varios metros, propulsadas por sus ondulaciones, como su fuesen alas. Cada hoja es una macrocélula y parte de la inteligencia total de la planta. Equipada con ganchos raspadores y haces de nervios intrusivos, cada hoja intenta acoplarse a una criatura viva, inyectándola fibras que crecerán a través del sistema nervioso del alojador hasta que ésta se convierta en una mera herramienta de la planta. Aunque incapaz de un alto intelecto, una Hojacerebro dirige a su víctima de una forma sensible y racional, permitiéndola utilizar armas y equipo.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Hojacerebro	0	0	0	4	4	3	0	0	0	0	0	0

La Hojacerebro ataca a cualquier animal a menos de 24 cms., pero puede discriminar entre varias criaturas y decidir no atacar si lo desea. Las criaturas atacadas serán capturadas con éxito con una tirada de 4 o más en un D6, pero se permiten las tiradas de salvación por armadura básica. Una vez capturada, una criatura está totalmente bajo el control de la Hojacerebro y no puede ser liberada de su dominio excepto que la planta sea matada.

Hojacerebro en una partida. Esta planta tiene un cierto potencial para ser controlada por un jugador, pero también puede ser manejada fácilmente por el GM. Puesto que no destaca entre el resto de la flora, no necesita ser representada por una figura, aunque el GM debe conocer exactamente dónde está. Aunque no es inteligente, la Hojacerebro puede utilizar algunos (aunque no todos) de los conocimientos de su víctima (permitiendo a los psíkos seguir usando sus poderes, a los navegantes dirigir espacionaves, etc).

• ENREDADERAS

Las Enredaderas son plantas que poseen una habilidad casi animal para mover sus largas y sinuosas ramas. Esto no lo hace conscientemente, sino que es una reacción básica ante la presencia de animales. Una vez que una víctima es cogida, es atraída hasta el tronco inmóvil de la planta y estrujada hasta morir por sus poderosas ramas. El cuerpo de la víctima es disuelto por poderosas enzimas segregadas por el tronco.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Enredadera	0	3	0	5	5	3	3	-	0	0	0	0

La Enredadera atacará automáticamente a un máximo de 4 animales a menos de 12 cms. Cada blanco recibe un único ataque cada turno. Tira para impactar normalmente; cualquier impacto indica que el blanco ha sido capturado y atraído hacia el tronco. Excepto que la criatura capturada pueda causar una herida el siguiente turno, será estrujada hasta morir, independientemente de su tamaño. Si causa una herida, la criatura escapa, aunque puede ser impactada y recapturada.

Enredaderas en una partida. Se trata de una poderosa planta-monstruo que es un interesante añadido en una partida. En un Mundo de la Muerte la Enredadera suele mantenerse oculta entre el follaje hasta que empieza a atacar.

• FLOTADORAS

Las Flotadoras son plantas que sintetizan hidrógeno almacenándolo en su tejido celular y, en virtud de su extrema ligereza, flotan en el aire a merced de los vientos dominantes. Son basicamente esféricas y están cubiertas con un número de cortos nódulos sensibles. Cuando uno de esos nódulos entra en contacto con un objeto físico, la Flotadora estalla, lanzando semillas que producirán nuevas Flotadoras a los pocos días. Las Flotadoras, al hacer explosión, crean el único peligro de esta, por otro lado, inofensiva planta.

	Características de combate							Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Flotadora	-	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0

Las Flotadoras se mueven 2D6 cms. en la dirección de los vientos dominantes. Su dirección puede ser determinada antes de empezar la partida. Hay que considerar un posible cambio de dirección del viento, por ejemplo con un 6 en un D6 (o como se desee). Se asume que las Flotadoras estallan al llegar a menos de 2 cms. de cualquier objeto, causando un impacto automático de *Fuerza 5*. Las Flotadoras impactadas por cualquier arma estallan automáticamente y son destruidas. Las Flotadoras impactadas por un lanzallamas, fusil de Plasma, Bolter, láser o cualquier arma basada en calor o explosión, estallarán violentamente, causando un impacto de *fuerza* 8 a cualquier blanco a menos de 6 cms.

Flotadoras en una partida. Pueden ser usadas por el GM para dar a uno o a ambos bandos unos pocos problemas adicionales, especialmente si el viento cambia aleatoriamente cada turno. Una buena forma de dejar al azar el movimiento del viento es desplazarlo un D6 puntos en el sentido de las agujas del reloj y un D6 puntos en el sentido contrario, la diferencia entre estos factores corresponde al cambio de posición. Así, 3 en el sentido de las agujas y 6 en contra: 3 en contra, como pasar de las 9 a las 6 en punto.

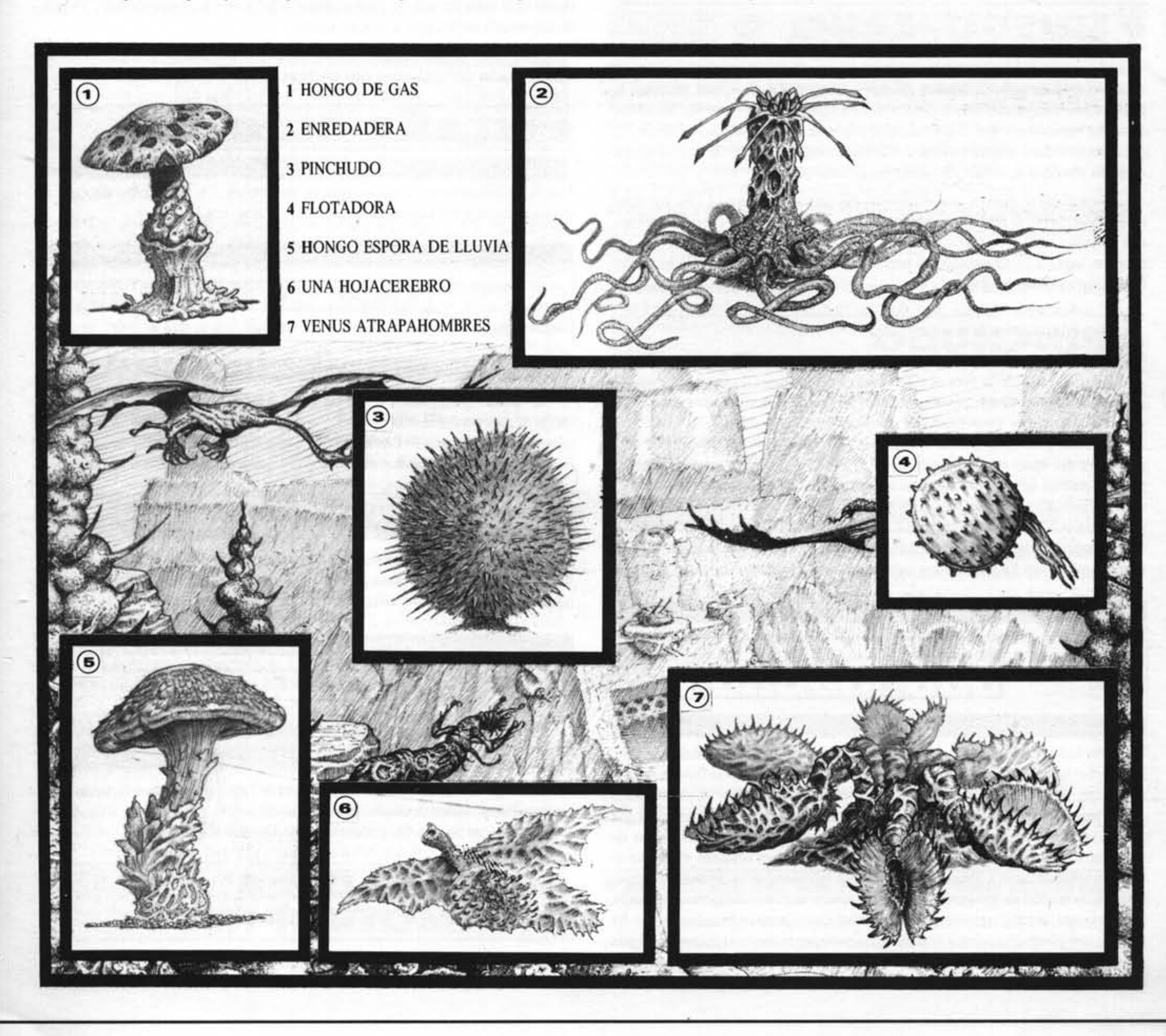
• HONGOS DE GAS

Este es un tipo de hongo muy común que se encuentra bajo formas similares por toda la galaxia. Su aspecto es el de una seta, pero suele ser muy grande, pudiendo alcanzar los dos metros de altura. La variante de Luther McIntyre IX es púrpura con brillantes topos rojos. Un Hongo de Gas tiene una defensa sencilla pero efectiva contra los animales hambrientos. Cuando un animal se acerca demasiado (6 mts.), el hongo suelta un chorro de gas venenoso. Este gas se almacena dentro de la planta y una vez suelto tarda varias horas en regenerarse. El gas persiste durante una hora, dejando desprotegido al hongo muy poco tiempo. El gas es siempre mortífero, aunque la toxina específica varía de especie a especie.

	Características de combate							Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Hongo de gas	0	0	0	4	4	1	0	-	0	0	0	0

El gas es lanzado tan pronto como cualquier criatura, vehículo o cualquier otra cosa que cause una vibración detectable se sitúe a 6 cms. o menos de la figura de la planta. El gas cubre un área de 6 cms. de radio, centrada en el hongo, y todas las criaturas dentro de esta área reciben un impacto automático de *fuerza* 4 excepto que lleven algún tipo de aparato respiratorio. Una vez suelto, el gas se mantiene durante una hora (que suele ser lo que resta de partida en circunstancias normales).

Hongos de gas en una partida. Puedes mezclarlo con otros tipos de hongos para proporcionar un evento inesperado. No es importante que el hongo parezca diferente de los demás, en realidad es mejor si los jugadores no están seguros sobre los diferentes tipos de hongos, lo que les hará ser más cuidadosos. Los Hongos de gas pueden ser fabricados con Das, arcilla o cualquier otra pasta de modelaje.



• ESPORAS DE LLUVIA

Las Esporas de Lluvia son un tipo de hongo que parece un champiñón gigante. Su característica peculiar es que permanece entre la tierra en periodos de sequía y se vuelve activo según empieza a llover. Con las primeras gotas, el hongo brota presa de un crecimiento incontrolado, alcanzando la madurez y soltando nuevas esporas en unos instantes, reintroduciéndose en tierra rápidamente para producir nuevos hongos o esperar el siguiente ciclo de sequía. Las esporas son venenosas si son ingeridas al respirar.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Esporas de Lluvia	0	0	0	4	4	1	0	0	0	0	0	0

Las Esporas de Lluvia solo se activan con el agua, y por ello pueden ser usadas en conjunción con las reglas especiales para alternancias atmosféricas, o como parte del trasfondo general del escenario que incluye lluvia, inundaciones, regadíos, etc. Una vez que la lluvia empieza, lanza un D6 cada turno para determinar cuantos hongos brotan. Posiciónalos al azar sobre el tablero. Cualquier criatura a menos de 6 cms. de un hongo emergente es impactado por las esporas excepto que lleve aparatos respiratorios. Las criaturas impactadas reciben un impacto automático de *fuerza* 4. No solo aparecen nuevos hongos cada turno, sino que los viejos permanecen y continúan produciendo esporas mientras siga lloviendo.

• MUSGO-CAUCHO

El Musgo-caucho es una planta muy densa y elástica de crecimiento similar al musgo. Alfombra grandes zonas de muchos planetas, sus microscópicas esporas atraviesan la galaxia en naves espaciales entre la carga, o sobre el equipo personal, ropa, etc. Su defensa contra los hervíboros es que es prácticamente imposible moverse por encima de ella, ya que es increíblemente elástica e inestable. También es imposible destruirla excepto usando munición defoliante (por todo ello, no hemos incluido perfil).

Las figuras que se mueven sobre Musgo-caucho pueden desplazarse 2 cms. por turno sin penalización (no se permite movimiento de reserva) . Las figuras que quieran moverse más de prisa comenzarán a rebotar con 4, 5 ó 6 en un D6 cada turno hasta que son arrojadas fuera del Musgo-caucho. Las tropas y vehículos que están rebotando no pueden ser auxiliados de ninguna forma.

• PINCHUDO

El Pinchudo es uno de los tipos de planta más peligrosos de toda la galaxia. Un pinchudo puede tener cualquier tamaño, pero tiende a tener uno similar al de un hombre (unos 2 mts., y erguido). Tienen una forma vagamente cilíndrica, y están cubiertos por una gruesa capa de hojas como cabellos de los que brotan incontables pinchos finos y afilados. Son estos pinchos los que hacen peligrosa a la planta. Al perforar la piel de un animal, sueltan un producto genético intrusivo que comienza a transformar el tejido corporal de la víctima en el de un Pinchudo. Un humano que es pinchado en el brazo lo tendrá rápidamente inmóvil y peludo, y al poco todo su cuerpo estará cubierto de pinchos. Aunque la víctima puede moverse todavía un tiempo, el cambio fisiológico destruye su mente, por lo que las víctimas vagan sin rumbo fijo. En breve perderá toda su movilidad y se habrá creado otro pinchudo.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Pinchudo	0	0	4	4	4	2	0	0	0	0	0	0

Un Pinchudo puede lanzar sus pinchos a 12 cms., a cualquier blanco animal disponible. Los pinchos tienen una *fuerza* de 4 y cualquier impacto inicia el cambio físico de animal a pinchudo. Se permiten las tiradas de salvación normales, deteniendo los pinchos antes de que hagan daño. Aquel lo bastante loco como para trabarse en cuerpo a cuerpo con un pinchudo es impactado automáticamente, aunque se le permiten sus tiradas de salvación. Una vez impactado, un personaje puede cambiar en cualquier momento, se lanza un D6 cada turno y con un resultado de 5 ó 6 comienza el cambio. Las criaturas afectadas se mueven aleatoriamente, no pueden realizar acciones inteligentes, no pueden disparar armas, etc. Un resultado de 5 ó 6 indica que el cambio ha acabado y se ha formado otro pinchudo inmóvil y maduro. Mientras se pueda mover, la criatura-Pinchudo no puede lanzar sus pinchos, pero cualquier criatura a la que toque o con la que entre en combate está infectada. Las criaturas-Pinchudo móviles tienen el mismo perfil que su componente criatura. Una vez maduro, un Pinchudo tiene el tamaño y forma aproximado que la criatura de la cual se ha formado.

Pinchudos en una partida. Es una perfecta planta-sorpresa, pudiendo estar oculta entre el follaje y ser revelada solo en un momento crítico. Una vez que una criatura empieza a transmutarse, ¡es una auténtica peste! Un jugador puede juzgar mejor eliminar a su propia figura en vez de dejar empezar la transformación. El GM encontrará mejor mover primero a los pinchudos en transformación que a las demás figuras, así cualquier contacto resulta obvio. A las figuras así tocadas por el pinchudo se les puede dar una posibilidad de apartarse (quizás con un 4, 5 ó 6 en un D6).

• ZARZA-ESPINA

La Zarza-espina es un arbusto que crece en bosquecillos densos o largas hileras. Es negra, resistente y extremadamente espinosa y sin hojas. Si se la deja sola es inofensiva, aunque es imposible moverse a través suyo. Una vez tocada, sus ramas empiezan a constreñirse y retorcerse, pinchando y perforando con las púas a lo que haya entre ellas.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Zarza-espina	0	-	0	5	5	1*	3	-	0	0	0	0

* La Zarza-espina cuenta como terreno difícil. Cualquier criatura que intenta cruzar un grupo de zarza-espinas recibe un impacto automático de *fuerza* 5 por cada turno que pase dentro de la masa espinosa. Se puede eliminar la Zarza-espina causándole daño, por cada *herida* causada se destruyen 2 cms. de arbusto.

Zarza-espinas en una partida. Forman excelentes barreras defensivas, tanto naturales como plantadas deliberadamente para amenazar a las visitas inesperadas.

• CIZAÑA-ESPONJA

La Cizaña-esponja está adaptada para sobrevivir a los periodos de sequía encogiéndose. Una vez rehidratada, la planta se expande rápidamente, los bosquecillos dispersos se expanden en un único cuerpo denso que cubre un área considerable.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Cizaña-esponja	0	0	0	0	4	1*	0	0	0	0	0	0

* La Cizaña-esponja tiene 1 *herida* por cada 2 $cm.^2$ La presencia de agua hace que la planta se expanda duplicando su tamaño cada turno hasta que todos los bosquecillos se unen en un cuerpo único. El movimiento sobre la recién formada alfombra de esponja será a media velocidad, los vehículos quedan atrapados automáticamente y no se pueden mover.

• HONGO ENROSCADOR

El Hongo enroscador crece sobre la superficie en una masa de hifas retorcidas que puede tener varios decímetros de grosor. No es peligroso, aunque cuenta como terreno difícil, reduciendo el movimiento a un cuarto.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Hongo Enroscador	0	0	0	0	4	1*	0	0	0	0	0	0

* El Hongo enroscador tiene una *herida* por cada 2 $cm.^2$, pero sólo puede ser destruido por lanzallamas, fusiles de plasma, rifles fundidores u otras armas basadas en el calor o el fuego (pero no láseres). Las defoliantes tienen el efecto normal.

• ENREDADERA TERMOTROPICA

Estas Enredaderas de crecimiento rápido provienen de mundos fríos donde el calor es un recurso costoso. Obviamente, se han adaptado a la búsqueda de calor. Una Enredadera

responderá a cualquier fuente de calor a menos de 12 cms. enviando un zarzillo que rodea al blanco, crece rápidamente alrededor suyo y crea otra cepa de Enredadera. La planta no mata o daña a su blanco, excepto que lo inmoviliza y le impide hacer nada. Las figuras tienen una tirada de salvación de 4 o más en un D6, los vehículos con 3 o más. Esto representa la posibilidad de evitar al zarcillo al principio.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Enredadera Termotrópica	0	0	0	0	4	1*	0	0	0	0	0	0

* La Enredadera Termotrópica tiene 1 *herida* por cada 2 cms.² de área.

• VENUS ATRAPAHOMBRES

La Venus Atrapahombres no se llama así por su planeta de origen sino por la planta Venus Atrapamoscas de la Tierra, de la que es un reflejo en todo salvo en el tamaño. Este es considerable, pudiendo alcanzar veinte o treinta metros de altura. Las Venus Atrapahombres crecen exuberantes en los Mundos de la Muerte infestados de junglas húmedas, nutriéndose de diferentes especies animales. Sus hojas están modificadas en la forma de una poderosa trampa llena de púas. Las trampas son activadas por animales descuidados que tocan los pelillos sensitivos de la planta. Al contrario que la estática Venus terrestre, la Atrapahombres puede mover sus hojas para atacar.

	Características de combate								Caract. Personales			
	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
Venus Atrapahombres	0	6	0	7	7	4	5	6	0	0	0	0

La Atrapahombres estándar tiene 6 *ataques*, uno por hoja, aunque esta planta puede tener cualquier número de hojas y tiene siempre un *ataque* por hoja. Puesto que las hojas son móviles, es mejor representar a cada una con una figura, hechas de cartulina y pintadas adecuadamente. Cada hoja se mueve a 2D6 cms. hacia la presa más cercana cada turno, pero no puede separarse más de 36 cms. del tronco principal de la planta. Cualquier víctima que reciba un impacto que cause herida está atrapado y no puede escapar excepto que ella u otra figura cause una herida a esa hoja o al tallo.

Venus Atrapahombres en una partida. Son muy poderosas (tener más de una en una partida es algo sádico). La posición sobre el tablero determina si la planta es un encuentro azaroso o simplemente algo que debe ser evitado. Es una buena idea «ocultar» las hojas al principio de la partida, mostrándolas sólo cuando ataquen.

• MUNDO DE LA MUERTE

¿Qué es un Mundo de la Muerte? Los hay de muchos tipos, y no hay dos Mundos de la Muerte iguales. Aunque todos tienen algo en común: ¡son peligrosos!. Una partida ubicada en un Mundo de la Muerte puede ser muy entretenida para todos los participantes. Desde el punto de vista del GM, es fácil dirigir, además de proporcionar constantes cosas que hacer (determinar aleatoriamente las acciones de las plantas, animales y clima). A continuación describimos varios tipos de Mundos de la Muerte, junto con datos para generar flora, fauna y condiciones atmosféricas.

• TERRAFORMACION DEGENERATIVA

Durante la *Edad Oscura de la Tecnología*, la humanidad desarrolló técnicas de terraformación y astroingeniería que les permitía transformar a mundos hasta entonces áridos en planetas habitables. Desde entonces, muchos de estos mundos se han vuelto medioambientalmente inestables; las criaturas, plantas y el terreno se han sometido a cambios no previstos por su diseñador. En estos planetas la vegetación suele ser parcial, y puede estar dispersa entre áreas de rocas, aluviones de lava o desiertos. Los animales y plantas no son normalmente muy peligrosos, pero el tiempo cambia constantemente y la atmósfera puede ser peligrosamente tenue, permitiendo que la radiación y los meteoros alcancen la superficie.

Animales. Los animales del planeta pueden ser generados de la *tabla de animales 1*. La posibilidad de que aparezca un animal sobre el tablero es de 1 en 6 por turno.

Plantas. Hay una posibilidad del 75% de que haya plantas peligrosas en el planeta. Si las hubiera, genera un D2 tipos de la *tabla de plantas 1*.

Medio ambiente. El tiempo es inestable y está sujeto a cambio constante. Hay una posibilidad en 6 de un fenómeno atmosférico cada turno.

• MUNDO DE LA MUERTE (FAUNA PELIGROSA)

Muchos Mundos de la Muerte son peligrosos debido a que sus criaturas son extremadamente feroces o poderosas. Donde el ecosistema está bien equilibrado, como en una selva tropical, puede ser muy difícil eliminar a dichas criaturas. Estos mundos suelen dejarse sin poblar. Las criaturas peligrosas pueden ser de muchos tipos, desde pequeños pero mortíferos roedores e insectos a enormes dinosaurios. Donde la colonización es necesaria por razones de investigación, defensa o explotación, los animales peligrosos pueden ser mantenidos a raya por *pantallas de energía* y otras defensas.

Animales. Los animales del planeta pueden generarse de la *tabla de animales* 3. La posibilidad de que los animales aparezcan en la mesa es de 1 en 6 cada turno.

Plantas. Hay una posibilidad del 25% de que haya una planta peligrosa presente. Genera el tipo de plantas de la *tabla de plantas 1*.

Medio ambiente. Hay una posibilidad del 10% de que el tiempo esté sujeto a cambios. Cuando sea el caso, hay una posibilidad en 6 de un fenómeno atmosférico cada turno.

• MUNDO DE LA MUERTE (FLORA PELIGROSA)

Las plantas pueden ser tan peligrosas como los animales. En algunos Mundos de la Muerte, las plantas han evolucionado en competitivas y agresivas asesinas, dispuestas a sacar ventaja de cualquier forma de vida animal o vegetal. A veces, un mundo de este tipo puede ser limpiado por medio de defoliantes o radiaciones, pero en algunos casos no es posible (¡las plantas son muy resistentes!). Una jungla de Mundo de la Muerte es capaz de volver a crecer en el curso de una noche, alcanzando una altura de varios cientos de metros en pocos días. Algunos mundos están tan cubiertos por las plantas que es imposible alcanzar la superficie del planeta, la vegetación forma una serie de capas de hábitats con lagos, ríos y otros elementos contenidos dentro o por las mismas plantas.

Animales. Hay una posibilidad del 75% de que el planeta tenga animales peligrosos. Si los hay, la probabilidad es 1 en 6 de que cada turno aparezca algún animal. Usa la *tabla de animales 1* para generar los detalles.

Plantas. La mesa de juego estará cubierta por un D6 tipos de plantas generadas de la *tabla de plantas 3*.

Medio ambiente. Hay una posibilidad del 5% de que el tiempo esté sujeto a cambios. Si los hay, hay 1 posibilidad en 6 de un fenómeno atmosférico por turno.

• MUNDOS DE LA MUERTE MIXTOS

La mayoría de los Mundos de la Muerte conocidos combinan plantas mortíferas con animales peligrosos. Esto resulta una combinación letal. Los mundos de este tipo suelen ser densamente boscosos, virtuales junglas de polo a polo. Cada forma de vida es competitiva y puede haber desarrollado complejas relaciones con sus congéneres. Dichos mundos son difíciles de colonizar, aunque a veces se instalan puestos de investigación, instalaciones militares y otras bases vitales que deben ser defendidas contra los habitantes del planeta. Estos asentamientos sólo duran un momento, siendo muy costosos en hombres y material.

Animales. Hay una posibilidad en 6 cada turno de que aparezcan animales. Para generarlos usa la *tabla de animales 2*.

Plantas. La mesa de juego puede estar poblada por un D6 tipos de plantas generadas de la *tabla de plantas 2*.

• MUNDOS DE LA MUERTE SENTIENTES

Se ha demostrado que, en algunos casos, los animales e incluso las plantas que habitan un Mundo de la Muerte forman parte de una consciencia colectiva o de grupo. Esto puede ser combinado con una habilidad para evolucionar rápidamente y conscientemente, por lo que un mundo aparentemente tranquilo puede desarrollar de repente una generación

de animales y plantas desconocidas. La característica más mortífera de estos mundos es que sus habitantes pueden actuar en cooperación contra lo que la consciencia colectiva percibe como una amenaza externa. Con todos los recursos de un planeta para luchar, dicha amenaza tiene muy pocas posibilidades de sobrevivir...

Animales. Hay 1 posibilidad en 6 por turno de que aparezcan animales. Usa la *tabla de animales* 3.

Plantas. Puede haber un D6 tipos de plantas generadas de la *tabla de plantas* 3.

Medio ambiente. Hay un 50% de posibilidades de que el tiempo pueda cambiar. Si fuese el caso, hay 1 posibilidad en 6 de un fenómeno atmosférico cada turno.

Nota: En un Mundo de la Muerte sentiente, las criaturas no vagabundean simplemente ni se atacan entre sí. Esto puede ser representado por el GM o por un jugador adicional cuyo trabajo es «defender el planeta y destruir a los invasores».

• CAMBIOS METEREOLOGICOS

Un cambio metereológico tiene lugar al principio del turno en el que el GM obtiene el *resultado medioambiental* en un D6. El fenómeno puede durar varios turnos y pueden coexistir diversos fenómenos sobre el tablero a la vez. El GM debe ejercer su criterio para permitir o no algunas combinaciones de fenómenos. Determina cuál, usando la siguiente tabla:

01-15	Ciclón
16-29	Terremoto
30-43	Niebla
44-57	Erupción
58-72	Meteoro
73-86	Radiación
87-00	Torrente

Ciclón. El ciclón se representa con un círculo de cartulina de un D8+4 cms. de diámetro. Este torbellino de destrucción entra en el tablero en un punto aleatorio desde un lado y se mueve por azar sobre la mesa 2D10 cms. cada turno. No puede abandonar el tablero el primer turno, aunque sí lo puede hacer los siguientes y no volver. Los ciclones causan un impacto automático de *fuerza* 10 a todos los blancos dentro de su diámetro, incluyendo a los blancos por los que pasó durante el movimiento. El daño es igual a un D6 puntos y las tiradas de salvación se hacen con un -1. Las figuras dentro de edificios o vehículos no están afectadas excepto que la estructura se colapse sobre ellos. Las figuras que no mate el ciclón son depositadas aleatoriamente a 2D6 cms. de su posición actual, no pudiendo hacer nada durante el turno siguiente. Los vehículos en movimiento se quedan automáticamente fuera de control durante el siguiente turno.

Terremoto. Un terremoto es un breve temblor que dura 1 turno. Durante este turno todos los movimientos se realizan a la mitad y los vehículos en movimiento se van fuera de control automáticamente el turno siguiente. Adicionalmente, se abren un D4 grietas sobre la mesa, cada una de 2D10 cms. de longitud y 2 cms. de ancho. Son ubicadas al azar por el GM. Las figuras que ocupan estos espacios están muertas excepto que hagan una tirada de salvación con 4, 5 ó 6 (esto también se aplica a los vehículos que hayan sido tan desafortunados). Las grietas son impasables, sin fondo y muy, muy negras. Los edificios afectados por una grieta se derrumban inmediatamente sin tirada de salvación.

Niebla. Los cambios repentinos de temperatura y humedad causan una densa niebla que cubre la mesa y dura hasta que se obtiene un 6 en un D6 al principio de un turno subsiguiente. La visibilidad normal se reduce a 12 cms. dentro de la niebla. Las tropas con infravisión ven normalmente. No es posible el movimiento de reserva, y el GM puede realizar movimiento oculto por medio de mapas si lo desea.

Erupción. Una erupción trae a la superficie del planeta el magma fundido, formando charcos rápidamente crecientes de muerte agostante. Los torrentes de lava pueden representarse con cartones de 2 cms. de diámetro pintados en rojo. Excepto que cese la erupción, el diámetro del círculo de cartón se incrementa 2 cms. cada turno, pudiendo llegar a cubrir todo el tablero. Una vez que se determine que hay una erupción, pon una única ficha sobre la mesa en un lugar aleatorio. Las figuras que quedan dentro de esta área son impactadas automáticamente con *fuerza* 10, causando un D10 de daño, con todas las tiradas de salvación a -3. Los vehículos se atascan con un 4, 5 ó 6 en un D6 (excepto levitadores) y las tropas a pie no pueden cruzarlo. Un torrente de lava que entra en el cauce de un río u otra depresión natural puede seguirlo a discreción del GM (normalmente avanzando 2 cms. cada turno a lo largo del canal). La lava sigue brotando durante un D6 turnos, después de los cuales sigue saliendo hasta que se obtiene un 6 en un D6 al principio de un turno subsiguiente.

Meteoro. Cuando la atmósfera de un planeta es tenue, los meteoros pueden ser un problema para sus habitantes. Una vez determinado que un meteoro ha chocado, lanza un D4 para determinar cuántos. Cada impacto se representa con un círculo de cartón de 4 cms. de radio, posicionados sobre la mesa al azar. Dentro del área de estas fichas, cada blanco recibe un impacto automático de *fuerza* 10, causando un D10 de daño con todas las tiradas de salvación reducidas a -3. La vegetación es destruida automáticamente y crea un cráter con un borde que proporciona cobertura recia. Las figuras a menos de 12 cms. de un impacto de meteoro también son afectadas y no son capaces de hacer nada durante el turno siguiente (¡están demasiado sorprendidas!). Todos los vehículos a menos de 12 cms. del impacto (incluso aquellos que sobrevivan a un impacto directo) pierden el control automáticamente en el turno siguiente.

Radiación. Una atmósfera planetaria tenue o estructuralmente inestable suele ser incapaz de proteger la superficie de los efectos de las radiaciones dañinas. Una vez que se ha establecido qué sucede, lanza un D6, su valor es el de la *fuerza* de la radiación. Cada criatura viva expuesta recibe un impacto automático de la *fuerza* indicada. Los vehículos y las tropas en su interior no se ven afectadas, al igual que las tropas que lleven traje antirradiación. En otro caso, se permiten las tiradas de salvación por armaduras físicas normales. Los efectos duran solo un turno.

Tormenta. Un chubasco repentino reduce la visibilidad a solo 24 cms., excepto para tropas con infravisión que pueden ver normalmente. Lanza un D6 cada turno subsiguiente, un 6 indica que la lluvia ha descendido 1 nivel. Un 1 indica que la lluvia ha empeorado 1 nivel. De 2 a 5 indica que sigue igual.

Se detiene	Usa las reglas normales.
Nivel inicial	Visibilidad reducida a 24 cms.
Nivel 1	Todos los movimientos a media velocidad.
Nivel 2	Todos los movimientos a 1/4 velocidad. Los vehículos con ruedas o caminantes se atascan con un 6 en un D6. Los ríos doblan su ancho y se vuelven incruzables excepto para vehículos medios o pesados. Los vehículos medios que intentan cruzar son arrastrados con un 6 en un D6 (moviéndose 12 cms. por turno corriente abajo).
Nivel 3	No se puede hacer ningún movimiento. Todos los vehículos se hunden en el fango y se quedan inmovilizados permanentemente. El fuego de láser, lanzallamas, fundidores y armas de plasma quedan reducidas a alcance corto.

Una vez que la lluvia ha cesado, se asume que las condiciones vuelven a ser más o menos normales, excepto que los vehículos atascados en el nivel 3 no pueden moverse el resto de la partida.

• TABLAS DE CRIATURAS

Estas tablas le proporcionan al GM una útil herramienta con la que determinar aleatoriamente un tipo de criaturas y la cantidad de la misma. Incluimos tres tablas que corresponden a situaciones progresivamente más peligrosas. Cada tabla tiene dos columnas para generación aleatoria; la primera incluye a todas las criaturas/plantas de la tabla, la segunda excluye a criaturas específicas de ciertos planetas como el Orchilla Cthelleano. El GM puede incluir criaturas específicas de un planeta en un mundo desconocido si lo desea, que pudieran ser llevadas allí accidental o deliberadamente. La evolución paralela puede producir criaturas comparables a las dadas, pudiéndose usar las mismas reglas. Además de específicas a ciertos mundos, algunas criaturas lo son a ciertos hábitats, pudiendo ser inapropiadas para tu partida.

Una vez determinado qué criaturas pueden aparecer, lanza los dados indicados en la tabla apropiada para ver qué especie y cuántos. El GM puede alterar las tablas para adaptarla a una partida en concreto, o añadir nuevas criaturas según las necesite. Las criaturas pueden ser ubicadas aleatoriamente en un borde del tablero, o al borde de una cobertura (bosque, etc.) tras la que pudiesen haber estado escondidas. Las criaturas voladoras y tuneladoras pueden ser situadas en cualquier sitio al azar. Excepto que las criaturas sean descritas como hostiles a las de su tipo, las figuras aparecen en una *manada* dispersa y se mueven juntas como una unidad. No se atacan entre sí, pero siempre se mueven hacia el blanco más cercano y lo atacan lo mismo sea una figura de un jugador que a otra criatura del Mundo de la Muerte. En un Mundo de la Muerte sentiente, las criaturas nunca se atacan entre sí y pueden ser manejadas por el GM como él guste. En estos mundos asumimos que hay una inteligencia y un propósito que trasciende a la de las propias criaturas.

TABLA DE CRIATURAS 1

Azar 1	Azar 2	Criatura	Número	Tipo de Medio ambiente
01-06		Brincador	D10	
07-12		Almeja de arena carnívora	D6	Acuático
13-19	01-09	Come-caras de Catachan	D4	Jungla
20-26	10-18	Tunelador	D6	Desierto
27-33	19-27	Crotálido	D6	Acuático
34-40		Ferrobestia	D3	
41-47	28-37	Insecto gigante (pequeño)	D6	
48-54	38-46	Insecto gigante (mediano)	D4	
55-61	47-55	Araña gigante (pequeña)	D6	
62-67	56-64	Gusano látigo	D20	
68-73		Mímico	D6	
74-80	65-73	Ptero-ardilla	D10	
81-87	74-82	Alas de cuchilla	D10	
88-93	83-91	Destripapez	zona	Acuático
94-00	92-00	Gusano solar	D3	Desierto



TABLA DE CRIATURAS 2

Azar 1	Azar 2	Criatura	Número	Tipo de Medio ambiente
01-07	01-07	Ambull	D4	Desierto
08-14	08-15	Diablo de Catachan (pequeño)	1	Jungla
15-21	16-22	Crotálido	D8	Acuático
22-28	23-30	Dinosaurio (pequeño)	D4	
29-35		Ferro-bestia	D6	
36-42	31-37	Genestealer	1	
43-49	38-45	Insecto gigante (pequeño)	D10	
50-57	46-53	Insecto gigante (mediano)	D6	
58-64	54-60	Insecto gigante (grande)	D3	
65-71	61-68	Araña gigante (pequeña)	D10	
72-79	69-76	Araña gigante (mediana)	D6	
80-86	77-83	Grox	D6	
87-93	84-91	Ptero-ardilla	2D10	
94-00	92-00	Alas de cuchilla	2D10	

TABLA DE CRIATURAS 3

Azar 1	Azar 2	Criatura	Número	Tipo de Medio ambiente
01-07	01-07	Ambull	D8	Desierto
08-14	08-15	Diablo de Catachan (pequeño)	D4	Jungla
15-21	16-22	Diablo de Catachan (mediano)	D3	Jungla
22-28	23-30	Diablo de Catachan (grande)	1	Jungla
29-35		Orchilla Chtelleano	D3	Frío
36-42	31-37	Dinosaurio pequeño	D6	
43-49	38-45	Dinosaurio mediano	D3	
50-57	46-53	Dinosaurio grande	1	
58-64	54-60	Genestealer	D4	
65-71	61-68	Insecto gigante (mediano)	2D6	
72-79	69-76	Insecto gigante (grande)	D6	
80-86	77-83	Araña gigante (mediana)	2D6	
87-93	84-91	Araña gigante (grande)	D6	
94-00	92-00	Grox	2D6	



• TABLAS DE PLANTAS

Las plantas de un Mundo de la Muerte pueden ser determinadas antes de la partida y ser desplegadas sobre la mesa o marcadas en un mapa y mantenidas ocultas hasta que sea preciso. Puedes usar las tablas siguientes para poblar tu mesa y te proporcionarán un buen manto de vegetación poco, normal y muy peligrosa. La mayoría de las plantas permanecen estacionarias o mueven sólo ramas, zarzillos, etc. La única excepción es el Pinchudo, que se desplaza en sus primeras fases; esto puede hacerlo aleatoriamente el GM.

Casi todas las plantas crecen en parterres que cubren una zona, más que como plantas individuales. Cuando sea aplicable, el GM decidirá el tamaño del área.

TABLA DE PLANTAS 1

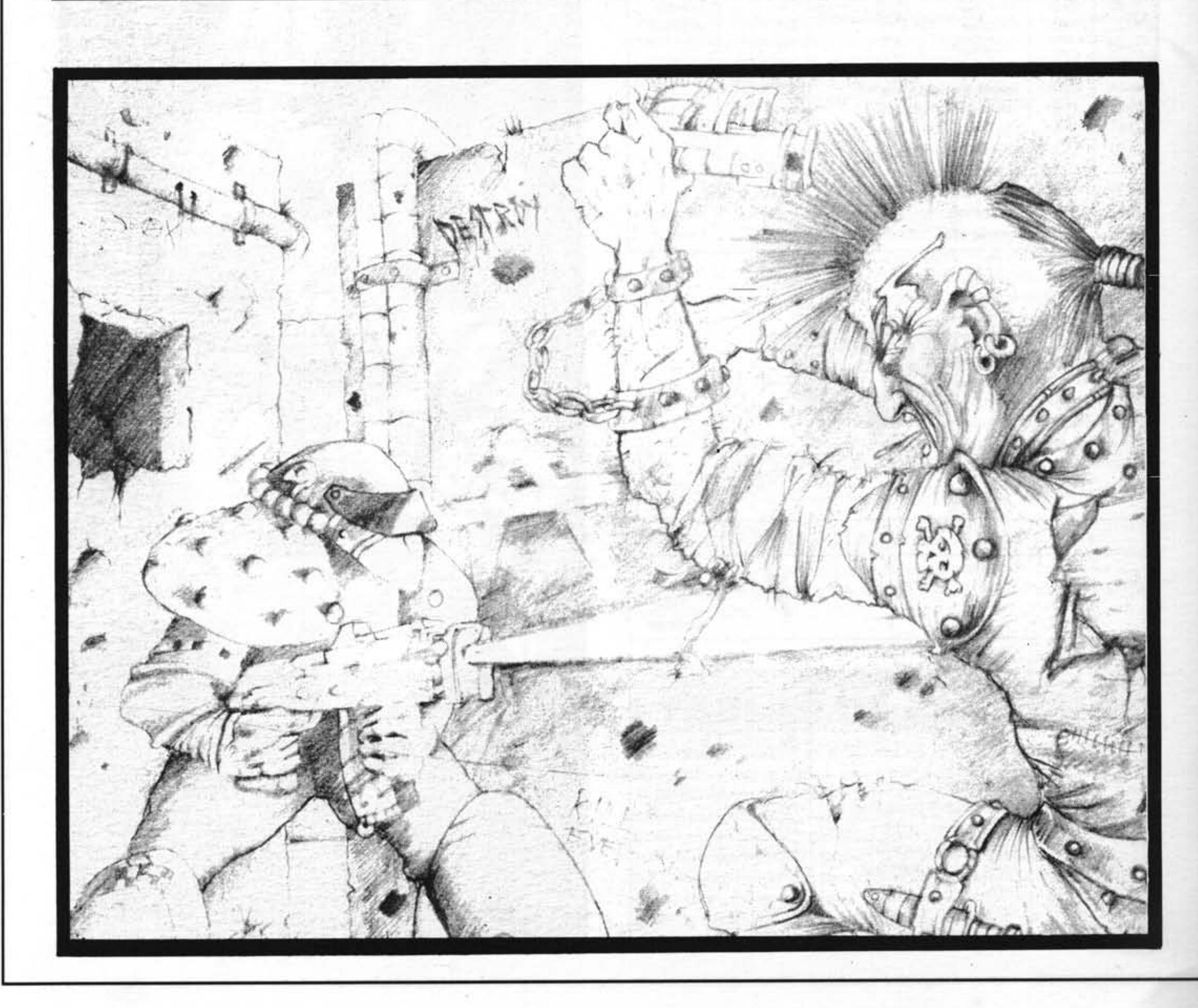
Azar 1	Azar 2	Criatura	Número	Tipo de Medio ambiente
01-07		Esporas de Lluvia	Ver texto	Ver texto
08-34		Musgo-caucho	Area	
35-51		Zarza-espina	Area	
52-68		Cizaña-esponja	D6	Desierto
69-84		Hongo enroscador	Area	
85-00		Enredadera Termotrópica	D3	

TABLA DE PLANTAS 2

Azar 1	Azar 2	Criatura	Número	Tipo de Medio ambiente
01-14		Enredaderas	D3	
15-28		Flotadora	D6	
29-42		Hongo de gas	D6	
43-57		Musgo-caucho	Area	
58-72		Pinchudo	1	
73-86		Hongo enroscador	Area	
87-00		Enredadera Termotrópica	1	

TABLA DE PLANTAS 3

Azar 1	Azar 2	Criatura	Número	Tipo de Medio ambiente
01-17		Hojacerebro de Catachan	1	
18-34	01-20	Enredadera	D3	
35-51	21-40	Flotadora	2D6	
52-68	41-60	Hongo de gas	D8	
69-84	61-80	Pinchudo	D3	
85-00	81-00	Venus Atrapahombres	1	

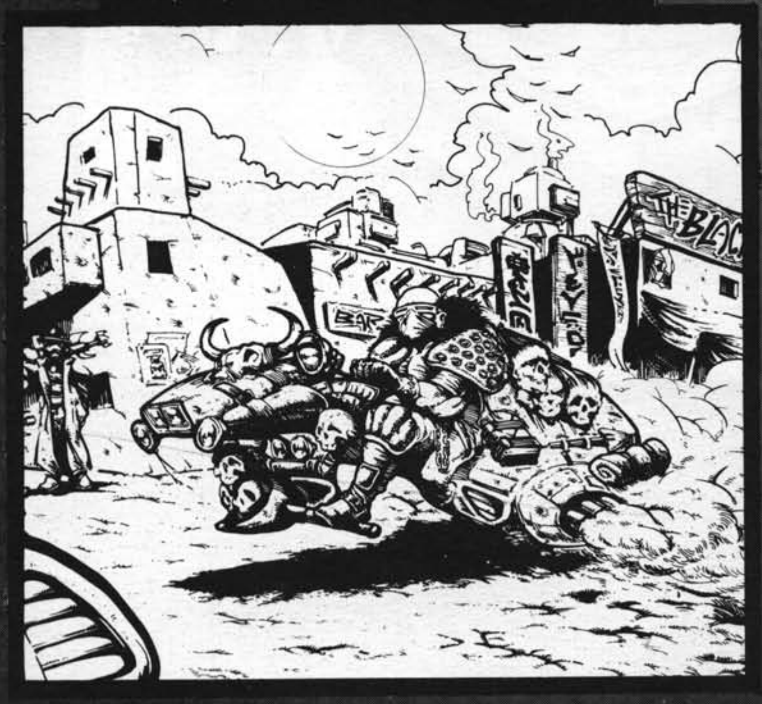






Los guerreros mercenarios ofrecen sus servicios a las minas y bandas de autobuses de Helsreach.

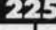
Aislados durante temporadas de hasta ocho años de duración, la atrofia y la improvisación están a la orden del día en el Mundo de Logan.





Las mareas del hiperespacio se mueven de formas impredecibles. A veces, los asentamientos se quedan aislados por culpa de impenetrables tormentas hiperespaciales, impidiendo el acceso o la salida para sus habitantes. Otras veces, los planetas aislados durante milenios pueden verse repentina e inexplicablemente liberados de las garras de la tormenta.

Los Mundos Perdidos se encuentran en el epicentro de una persistente tormenta hiperespacial conocida por los navegantes como «El Ojo del Terror». Durante años, la embravecida tormenta impide todo tipo de viaje por estos límites hiperespaciales. De repente, cada cuatro o diez años, el ojo parpadea y durante unos pocos días, navíos de todas las razas entran y salen de los Mundos Perdidos. Muchos planetas Imperiales están en el interior del Ojo del Terror, al igual que muchos mundos alienígenas y anárquicos.



El Imperio se mantiene aparte de estos mundos sin ley, procurando no arriesgarse a quedar atrapado por las impredecibles tormentas hiperespaciales.

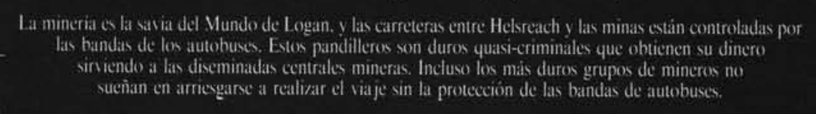
Donde el Orden Imperial no tiene sentido, los humanos y alienígenas coexisten en sociedades moldeadas por la anarquía, la violencia y el autointerés. Afortunadamente, las mismas tormentas que mantienen aparte a los agentes imperiales, mantienen alejadas a las entidades hiperespaciales psíquicamente peligrosas.

El Mundo de Logan es un ejemplo típico de entre los Mundos Perdidos. Sobre su superficie estéril y sin agua viven hombres y orkos; a veces se combaten, a veces comercian, a veces incluso cooperan para defenderse del medio ambiente hostil.



Cuando el Ojo del Terror parpadea, las naves viajan entre los Mundos Perdidos y el resto de la Galaxia. Las minas remiten su mineral y los esclavistas realizan su aborrecible negocio. Cuando la oportunidad lo permite, las fuerzas del Imperio realizan su labor, llevando a los Mundos Perdidos el orden brutal del Imperio aunque sólo sea unos pocos días.





Helsreach es la población más grande del Mundo de Logan. Dentro de sus límites, las bandas Orkas y humanas se mantienen en paz... la mayor parte del tiempo.

La minería es la savia del Mundo de Logan, y las carreteras entre Helsreach y las minas están controladas por las bandas de los autobuses. Estos pandilleros son duros quasi-criminales que obtienen su dinero sirviendo a las diseminadas centrales mineras. Incluso los más duros grupos de mineros no sueñan en arriesgarse a realizar el viaje sin la protección de las bandas de autobuses.





Las bandas de autobuses se mueven con autobuses levitadores entre Helsreach y las minas. Se espera de los pasajeros que ayuden a defender los convoyes durante los inevitables ataques de los bandidos de las colinas.





Las montañas que rodean Helsreach son desérticas e inaccesibles. Por desgracia, la única ruta hacia las minas pasa a su través, y también a través de los territorios de los bandidos de las colinas.

Los mercenarios indican su estatus por medio de un parche o banda blanca llevada sobre los ojos. Todas las bandas mineras y autobuseras contratan mercenarios como complemento a sus propios hombres.



Más allá del territorio, considerado neutral, de Helsreach, cada criatura está a merced de los esclavistas. Los esclavistas atacan a los autobuses buscando esclavos humanos que vender a los Orkos.




PANDILLEROS DE AUTOBUSES LEVITADORES
PUNKYS CALLEJEROS DE HELSREACH
ESCLAVISTAS ORKOS
BANDIDOS DE LAS COLINAS
GUERREROS MERCENARIOS
VENDEDOR DE AGUA Y GUARDAESPALDAS
MINEROS TRABAJANDO Y RELAJANDOSE



El

JUGADOR

AVANZADO

LIBRO 4

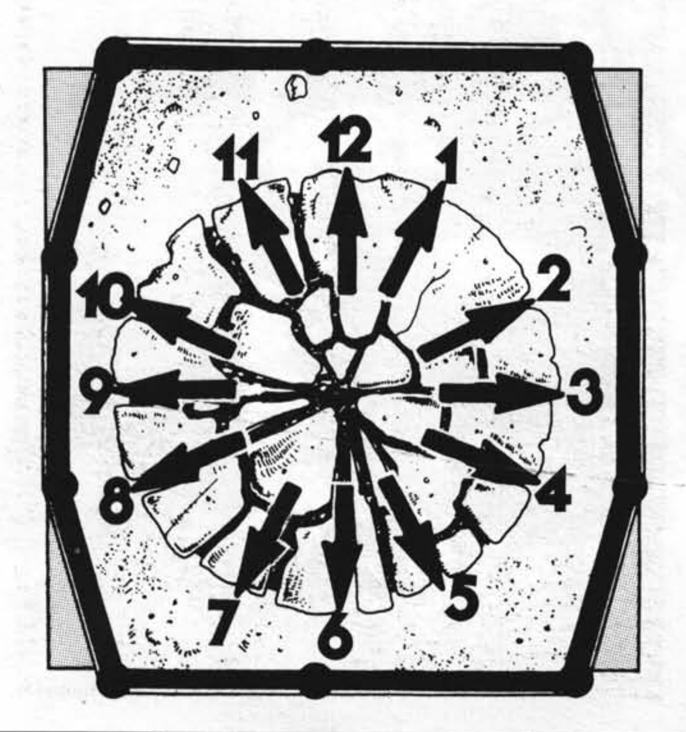
Ahora ya has leído, jugado y esperamos, disfrutado del juego **Warhammer 40.000**. Si has representado el papel de GM en alguna de las partidas, habrás tomado decisiones sobre la marcha (quizás modificado las reglas ligeramente, o tal vez inventando tú mismo una nueva regla para hacer frente a alguna situación imprevista). Te habrás dado cuenta cómo la inclusión de vehículos y edificios hace el juego más rápido y más excitante, y has tenido la oportunidad de probar algunas de las más inusuales armas, armaduras y razas alienígenas. Desde luego, es importante caminar antes de correr; **Warhammer 40.000** no es un juego fácil de dominar por completo de una pasada, y si empiezas con demasiadas armas, vehículos diferentes y todo tipo de alienígenas, puede que encuentres tus primeras partidas bastante lentas e insatisfactorias. También puedes haberte perdido algunas de las sutilezas del juego si te tiras de cabeza sin acostumbrarte a las reglas básicas. Sin embargo, una vez que te has acostumbrado a los procedimientos y responsabilidades de ser máster del juego, es el momento de considerar el desarrollo del mismo mucho más todavía. No cabe duda de que ya se te han ocurrido varias ideas propias, y quizás has creado reglas adicionales para cubrir algunas de las cosas que se discuten en este capítulo. Por esta razón, las reglas que siguen no son rígidas e inamovibles, sino que se presentan como ideas para que experimentes con ellas a tu gusto.

• LA ULTIMA PALABRA

En un medio competitivo, los jugadores pueden intentar forzar tu decisión en algún punto, esperando un juicio a su favor. Frecuentemente, cegados en pos de la victoria, los jugadores intentan salirse con la suya en cosas que nunca permitirían si ellos dirigieran el juego. Como regla general el GM debe ser duro pero justo. No dejes que la obstinación de un jugador perjudique tu decisión. Es importante que tú, como GM tengas la última palabra, ¡Y que los jugadores lo sepan!.

Una manera especialmente buena de resolver una disputa es poner la cuestión en manos de la Diosa Fortuna: tira un dado. Los jugadores estarán mucho más dispuestos a aceptar una decisión respaldada por una tirada de dados que por un juicio arbitrario. Por ejemplo, si no estas completamente seguro de si una figura ha sido alcanzada por la explosión de una granada, ¿por qué no tiras simplemente un dado, dando a la figura un cincuenta por ciento de posibilidades de ser dañada? Se pueden tirar dados para decidir la mayoría de los puntos en discordia, pero **nunca** se deben tirar dados para resolver un problema de procedimiento. Por ejemplo, si tu partida incluye un tipo de valla para ganado, debes decidir tanto si se puede ver a través de ella como si no (yo decidiría que se puede ver a través y no puedes esconderte detrás, pero que cuenta como cobertura ligera).

Cuando improvises reglas debes usar el sentido común y ser razonable. Es una buena idea escribir las reglas que se te ocurran y discutirlas con los jugadores antes o después de la partida. ¿Qué la nueva regla funciona? ¿Qué se puede mejorar? ¿Que se necesitan más reglas? Intenta alcanzar un consenso con tus jugadores ¡ayuda el que todos jueguen el mismo juego!.



• DIRECCIONES AL AZAR

Como he dicho, el dado puede usarse para resolver las discusiones entre jugadores, con el GM asignando probabilidades adecuadas dependiendo de la situación. Una de las aplicaciones más prácticas de las ideas es la dirección al azar. A menudo, querrás que algo o alguien se mueva, dispare, etc. en una dirección al azar. Esto se puede hacer fácilmente usando un D12, que corresponde a las 12 posiciones de las manecillas del reloj. Todo lo que el GM debe hacer es designar una dirección como las 12 y tirar el dado. Cuando esto no es suficientemente preciso, la dirección puede ser ajustada de manera más precisa usando otro dado, pero esto es raramente necesario.

• TIRADA DE DADOS RAPIDAS

Los jugadores a menudo quieren tirar un dado cada vez, eligiendo sus blancos y tirando para impactar, comprobar daños y hacer la tirada de salvación apropiada. Sin embargo, en un juego de cualquier tamaño esto es muy lento, y los dados deben tirarse en grupos. Por ejemplo, una escuadra de 5 elementos está disparando a una escuadra enemiga a larga distancia. La tirada de dados para impactar es la misma para cada uno, así que no merece la pena tirar un dado cada vez. Tira los cinco dados para impactar, toma los que han acertado y tira otra vez para el daño, entonces haz las tiradas de salvación adecuadas. Esto te dará el número de enemigos muertos y esas figuras serán retiradas. En ocasiones, algunos de los tiradores pueden estar equipados con armas diferentes, estar más lejos, o necesitar una tirada distinta para impactar por alguna razón. En ese caso puedes o bien tirar por separado o usar un dado de color diferente que represente el tiro distinto. Si la unidad blanco incorpora individuos de equipo o armamento variado, debes tirar dados para determinar al azar cuales son retirados.

• ELECCION DE BLANCOS AL AZAR

Las partidas tienden a atascarse si los jugadores insisten en dirigir cada disparo a determinadas figuras enemigas. Si se va a permitir esto, el jugador indica el blanco para cada tirador antes de tirar ningún dado. No es aceptable disparar cada figura por turno, reeligiendo blancos cada vez. En realidad cada uno dispararía más o menos simultáneamente, probablemente hacia el enemigo más cercano en vez de «al hombre con el las-cañón porque sino le mato volará mi transporte».

Cuanto más grande es la partida, el designar blancos para cada tirador resulta más inconveniente. Una idea mucho mejor es tirar con unidades enteras (como hemos descrito antes) y aplicar impactos o bajas al azar entre los blancos elegibles. Es preferible elegir las bajas al azar en la fila delantera de la unidad blanco, tomando figuras de la parte trasera cuando los del frente han sido eliminados.

Por ejemplo, en la ilustración siguiente, una escuadra de Marines Espaciales está siendo atacada desde izquierda y derecha por dos escuadras enemigas. El jugador decide repartir el fuego entre las dos unidades enemigas (puede hacerlo siempre que los blancos estén dentro de los 90º del arco de fuego). Tres Marines disparan sus bolters a los atacantes de la izquierda, dos a los de la derecha, el primero usando un bolter, el segundo un fusil de plasma. Los tres bolters necesitan un 4 para impactar (corto alcance, *HB* 4). Obtienen un 1, un 4 y un 5 apuntándose dos impactos. Necesitan un 3 para causar daño (*F*4 contra *R*3) y sacan un 2 y un 6 que hacen una baja; el enemigo no tiene armadura y por tanto tampoco tirada de salvación. Hay tres enemigos en la primera oleada de atacantes, incluyendo uno que es un oficial, así que se usa un D6 para determinar cual recibe el daño. Hay una probabilidad entre tres de matar al oficial, representada por una tirada de 5 o 6. Sale un 6 en el dado, y el oficial es debidamente retirado.

En el flanco derecho el fusil de plasma y el bolter requieren un 2 para impactar, pero el fusil de plasma tiene una *F* de 5, luego es importante diferenciarlo en la tirada de dado. Se tira un dado verde para el fusil de plasma y uno rojo para el bolter (los dados también se podrían haber tirado por separado). Los resultados son un 5 verde y un 1 rojo. Un

impacto para el fusil de plasma. Se necesita un 2 para causar daño (*F*5 contra *R*3) una tirada de 5 indica que el blanco ha sido plasmizado totalmente. Hay tres blancos potenciales: un soldado ordinario, un oficial y un soldado transportando un bolter pesado. Para determinar quien ha sido liquidado se tira un D6 asignando las tiradas 1-2, 3-4 y 5-6 a cada blanco en particular. Una tirada de 4 indica la figura de en medio, y el oficial es retirado de entre un infierno imaginario de llamas supercalientes.

En qué proporción vas a permitir a tus jugadores elegir blancos, y en qué grado vas a insistir en hacer el juego al azar está en tus manos. El autor prefiere que todo el juego sea al azar. Las figuras de personalidades, sin embargo, deben siempre poder elegir sus propios blancos, representando así su propia iniciativa, instinto y pensamiento. Es bastante fácil permitir elegir blancos específicos con armas especiales (como el fusil de plasma del ejemplo anterior) mientras el grueso del fuego se hace al azar.

• PERSONALIDADES COMO BLANCOS

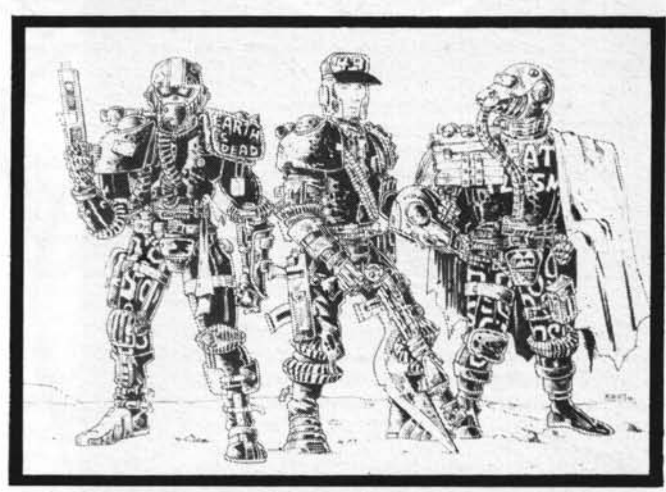
Las reglas no impiden a un jugador que apunte todas sus armas contra las personalidades enemigas. En partidas pequeñas esto no es importante: de todos modos las tropas tendrían probablemente órdenes de disparar a individuos insólitos o poderosos. En partidas grandes, suele suceder desafortunadamente que las personalidades pasen todo el rato protegiéndose tras pantallas de don nadies o agazapados dentro de algún vehículo o edificio. Todo esto es de lo menos apropiado para un héroe de verdad, pero si no ¿qué elección tiene el personaje si cada arma sobre la mesa está apuntando entre sus ojos?.

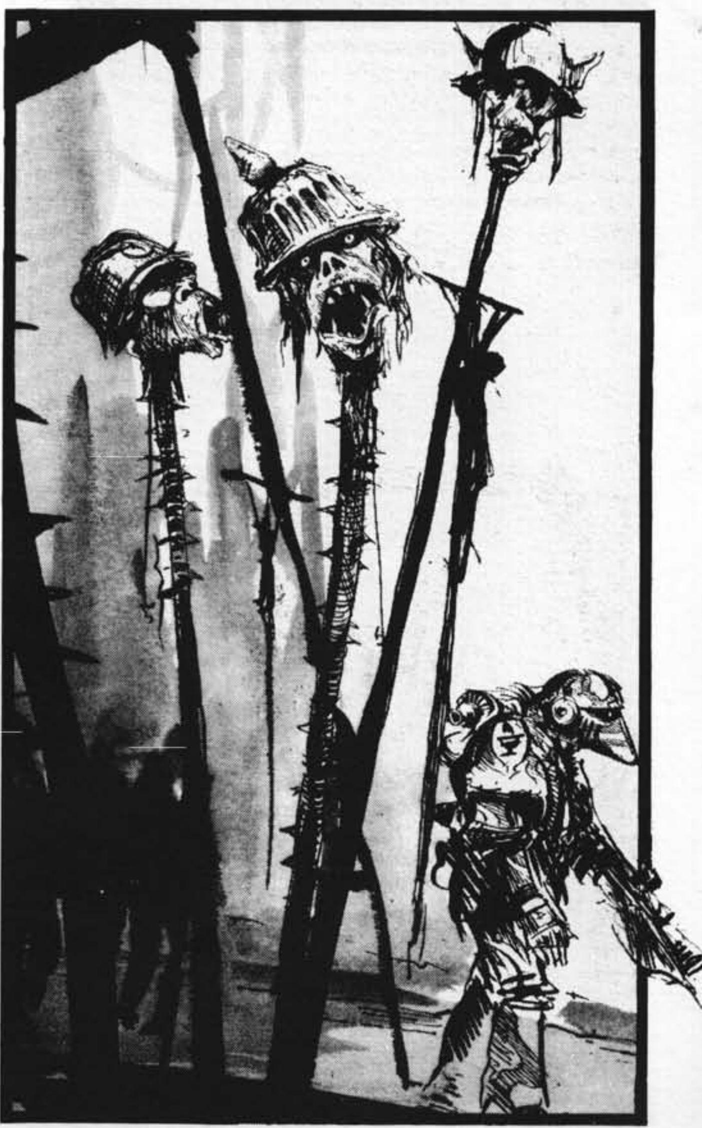
Es una buena política prohibir a las figuras que no sean personalidades apuntar específicamente a las personalidades enemigas, a no ser que la personalidad blanco esté a más de 4 cms. de cualquier otra figura y sea el blanco más cercano. De otro modo las personalidades solo pueden ser acertados al azar, con las mismas probabilidades que las del resto de las tropas.

Por ejemplo: *Giovani Clemp, feroz ladrón de bancos interplanetario, encabeza su banda de delincuentes contra una escuadra de guardias de seguridad. Clemp grita a sus hombres que le sigan y estos se lanzan contra los guardias, formando dos líneas de cuatro hombres. Los guardias disparan anotándose dos blancos, luego hay 1 probabilidad entre 4 de que cada disparo acierte a Clemp. El GM lo resuelve tirando dos D4, con un 4 indicando un blanco sobre Clemp. Las tiradas son un 3 y un 2 y los tiros son resueltos contra dos de los seguidores de Clemp..*

Enemigo 1
Enemigo 2
O
O
BP
3 Bolters disparan al enemigo 1
1 Bolter y 1 Fusil de Plasma disparan al enemigo 2
1 2 3 4 F5P
Marines del espacio
Oficial
O BP FP
Fusil de Plasma
Bolter pesado

Nótese que en el ejemplo anterior, hemos permitido la posibilidad de que ambos disparos acierten a la figura de la personalidad. Alternativamente se podrá haber resuelto como una sola oportunidad al cincuenta por ciento. Ambos métodos son igualmente válidos.







Dentro de los silenciosos muros de piedra que constituyen sus vastas fortalezas monásticas, los Adeptus Astartes, conocidos por los hombres normales como "Angeles de la Muerte", estudian las artes arcanas del fortalecimiento fisico y mental. Al igual que los monjes medievales, leen y releen sus escritos sagrados, memorizando los dichos del Emperador y recitando itterminables liturgias del Catecismo de Devoción del guerrero. Los jóvenes iniciados realizan constantes pruebas de resistencia física y mental, mientras que los hermanos más viejos practican las habilidades desarrolladas durante toda una vida de combate. Muchos se dedican a entrenarse en disciplinas especiales, estudiando niveles arcanos de la filosofia, investigando la historia y fisiologia de las criaturas alienigenas. De entre estos hermanos los más considerados son los Doctores y Cirujanos de la Enfermeria: el equivalente entre los Marines de un Hospital, construido dentro de su fortaleza. Puesto que los Marines son heridos constantemente en batalla, es esencial disponer de un buen cuidado médico, asi que la Enfermeria es una parte muy importante de la base-monasterio del Capitulo. Por todo esto, el Maestre Enfermero es una persona de gran importancia, y se considera que tiene un rango igual al de los Maestros de Forja y de las Naves. Sólo tiene que responder ante el Jefe del Capitulo únicamente. En tiempo de guerra, los hermanos entrenados en las artes curativas asumen el papel vital de médicos de campaña: en tal función son capaces tanto de salvar vidas como, en ocasiones, administrar una muerte indolora a los hermanos que están más allá de sus cuidados.



• MOVIMIENTO OCULTO

Una partida en la cual un bando avanza hacia las posiciones mantenidas por el contrario será mucho más vistosa si se usa **movimiento oculto**. No es muy difícil llevarlo a cabo, y añade una nueva dimensión al juego (una en la que atacante y defensor se ven forzados a predecir la estrategia de su oponente).

Antes de la partida el defensor hace un mapa de la mesa. El GM describe entonces en términos generales el tipo de fuerzas de su enemigo y la dirección en que se espera el ataque. ¡Desde luego esta información no tiene por qué ser precisa! El defensor marca entonces las posiciones de sus tropas en el mapa, asegurándose con el GM de que ambos saben donde están las figuras.

El atacante coloca ahora sus tropas sobre la mesa de acuerdo a las instrucciones recibidas del GM (generalmente empezando en el borde de la mesa). Las figuras del defensor que los atacantes pueden ver se colocan ahora sobre la mesa, el resto de las figuras siguen escondidas.

Las figuras que no se ven estarán generalmente escondidas dentro de edificios, detrás de parapetos o de relieves del terreno como colinas. Estas figuras pueden ser movidas por el jugador en su mapa, recordando informar al GM de sus movimientos en todo momento. Se pueden usar notas escritas en secreto, o el GM y el jugador pueden salir de la habitación para discutir sus planes. Las figuras que quedan a la vista por cualquier causa deben ser colocadas sobre la mesa inmediatamente, incluyendo figuras que se descubran al disparar. Las figuras que disparen lanza-agujas pueden hacerlo y seguir escondidos (estas armas son silenciosas y no producen destellos ni ruido).

Cuando se colocan sobre la mesa, las figuras suelen quedar a la vista permanentemente. Sin embargo, si el jugador quiere, se pueden esconder de nuevo, y moverlos otra vez en secreto usando el mapa.

• EFECTO ESCONDITE Y SHOCK

Esta es una regla opcional que simula lo difícil que es moverse y luchar cuando te están disparando. Cualquier individuo impactado durante el turno, pero que no sea eliminado estará tan asustado con la cercanía de la muerte que no podrá disparar el turno siguiente. Además la figura estará sujeta a **miedo** contra cualquier enemigo durante todo el turno siguiente y tendrá que hacer la prueba apropiada si desea cargar o es cargada. Una pequeña ficha de «shock» puede ser colocada sobre la figura para indicar su condición.

Si una figura está en estado de «shock» mientras se encuentra a cubierto, sufre además el «efecto escondite». Esto significa que la figura agacha la cabeza ¡y la mantiene agachada! La figura no puede hacer nada durante el siguiente turno, sino que se mantiene estacionario e inactivo. El resto de las reglas de «shock» se aplican según la descripción anterior.

Las figuras pueden intentar salvarse de los efectos del «shock» tirando igual o menor que su característica de *Calma*. Se tira una sola vez sin tener en cuenta cuantas veces haya sido impactada la figura.

• LOCURA ESCENICA

Se han descrito varios tipos de decorado en la sección titulada *El campo de Batalla* y posiblemente has experimentado usando diferentes terrenos, edificios, obstáculos lineales, etc. Sin embargo hay muchos mundos en la galaxia, cada uno con su tipo propio de terreno y sus peligros especiales. Puedes incluir todo tipo de decorados varios e interesantes en tus partidas, dejando a menudo que estas características formen una desagradable sorpresa o una trampa táctica para los jugadores. Aquí tienes algunas ideas:

Lodo hirviente. Los lagos o ríos de lodo hirviente proporcionan al jugador las posibilidades combinadas de ahogarse y escaldarse hasta morir. Los lagos son profundos, y sólo pueden ser cruzados con vehículos levitadores o botes especialmente protegidos. Los ríos se pueden cruzar a media velocidad. Las figuras que caen al lodo o lo atraviesan deben pasar su tirada básica de salvación cada turno o morir.

Roca desmenuzada. La roca desmenuzada es extremadamente porosa y frágil, la presión más ligera la hace convertirse en una cantidad de polvo relativamente pequeña. Una superficie de roca desmenuzada se considera terreno muy difícil reduciendo el movimiento a un cuarto del total. Los vehículos se atascan y no pueden liberarse excepto por movimiento aéreo. Las peñas de roca pueden ser destruidas por cualquier arma con área de efecto y pueden ser perforadas con cualquier arma e incluso con las propias manos. Una fuerte tormenta las destruye. En algunos planetas la roca desmenuzante se cristaliza y crece durante períodos secos y es destruida en períodos lluviosos.

Bosques de cristal. El Magma supercaliente que ha sido elevado a presión hasta la superficie y que se enfría de repente puede tomar la forma geométrica de enormes cristales. Estos obstáculos son comparables a los bosques o monte bajo, reduciendo el movimiento a la mitad.

Mares de polvo. El polvo muy fino fluye como el agua, formando una superficie que parece sólida, pero que en realidad no lo es más que un río o un lago. Respecto a los costes de movimiento trata el polvo como agua.





Bestia de pelusa. Esta es una criatura que recuerda una bola gigante de pelusa, no pesa casi nada y se mueve flotando en corrientes suaves de aire. Cada criatura mide 2-4 cms. de diámetro y se considera protección ligera, permitiendo a las tropas esconderse tras ella. Es imposible destruirla con armas normales a excepción de lanzallamas y armas de plasma, que hacen que salga disparada hacia el cielo emitiendo un fuerte silbido. El GM puede permitir que estas criaturas tengan 1 probabilidad entre 6 cada turno de moverse D12 cms. en la dirección del viento.

Llanura de cristal. Bajo presión uniforme la roca fundida puede solidificarse con la forma de una llanura perfectamente lisa con una superficie tan suave como el cristal. Las llanuras de cristal proporcionan poco agarre a los vehículos, y a las tropas les resulta difícil moverse, reduciendo el movimiento a la mitad al resbalar por la superficie. Las figuras impactadas pero no muertas caen al suelo y sólo pueden levantarse con una tirada de 4 ó más en un D6. Estos terrenos son difíciles de encontrar y a menudo aparecen recubiertas de una fina capa de polvo.

Lagos de miel. Los lagos de miel son creados por insectos parecidos a las abejas que almacenan su «miel» en grandes lagunas al aire libre (a veces en cuevas subterráneas). Esto forma lagos de pasta dulce y pegajosa. El movimiento se reduce a un cuarto del total en las zonas muy poco profundas del borde, y no se puede atravesar por zonas más profundas.

Costra de lava. Cuando el magma alcanza la superficie y se solidifica puede formar costras, bajo las cuales la roca está aún fundida. Estas costras son difíciles de detectar desde arriba. Las tropas que circulen sobre ella caerán atravesándola en una tirada de 6 en un D6, y deben pasar su tirada de salvación básica o morir. Los vehículos y el material pesado siempre se hunden y son destruidos. La tripulación puede intentar salvarse de la manera normal.

Campos magnéticos. Son éstas áreas de extrema distorsión magnética en las que no sólo los objetos metálicos sino también la estructura completa de las células del cuerpo se ve afectada. Las figuras son afectadas con una tirada de 6 en un D6 o un 5/6 si llevan armadura de potencia, y deben pasar un turno entero inactivos. Los vehículos, dreadnoughts y robots son afectados en una tirada de 4, 5 o 6 y deben tirar por daños especiales como si hubieran sufrido un punto de daño (una tirada sin modificar en la tabla de daños especiales).

Morfo-roca. La morfo-roca es roca sólida en condiciones normales, pero se licúa bajo la más mínima presión, resolidificándose de nuevo cuando la presión desaparece. Una superficie de morfo-roca permanecerá perfectamente sólida, pero se licuará en cuanto sea pisada o se coloque algo encima. Las figuras que se mueven sobre morfo-roca se perderán frecuentemente, pero se les permite una sola tirada de 6 en un D6 para representar la posibilidad de que se aparten en el último momento. Las peñas se destruirán igual que las de roca desmenuzada y se pueden atravesar por tropas con el aparato respirador adecuado.

Ameba-torta. Esto es tanto una forma de vida como un tipo de decorado, siendo, de hecho, una inmensa criatura unicelular extendida por el paisaje como una torta. La ameba atrapará cualquier cosa que se mueva sobre ella, reduciendo el movimiento a la mitad y causando una herida automática cada turno (se aplican las tiradas de salvación normales).

Musgo-goma. Este follaje gomoso natural es difícil de atravesar. Cualquiera que lo intente encontrará que, a no ser que sea muy cuidadoso, rebotará de aquí para allá totalmente fuera de control. Las figuras pueden moverse hasta 2 cms. por turno sin penalización (no se permiten movimientos de reserva). Las figuras que quieran moverse a mayor velocidad empezarán a rebotar con una tirada de 4, 5 ó 6 en un D6. Las figuras que reboten se mueven al azar un D12 cms. por turno hasta que son lanzados fuera del musgo-goma. No se causan daños ya que el musgo actúa como un colchón inmenso. Las tropas y vehículos son incapaces de hacer nada hasta que botan fuera del musgo.

Restos de nave espacial. Los restos dispersos forman un buen campo de batalla, con partes interesantes de motores, cabinas expuestas y secciones casi intactas. En general, un área de restos de naufragio se puede considerar terreno difícil reduciendo el movimiento a la mitad.

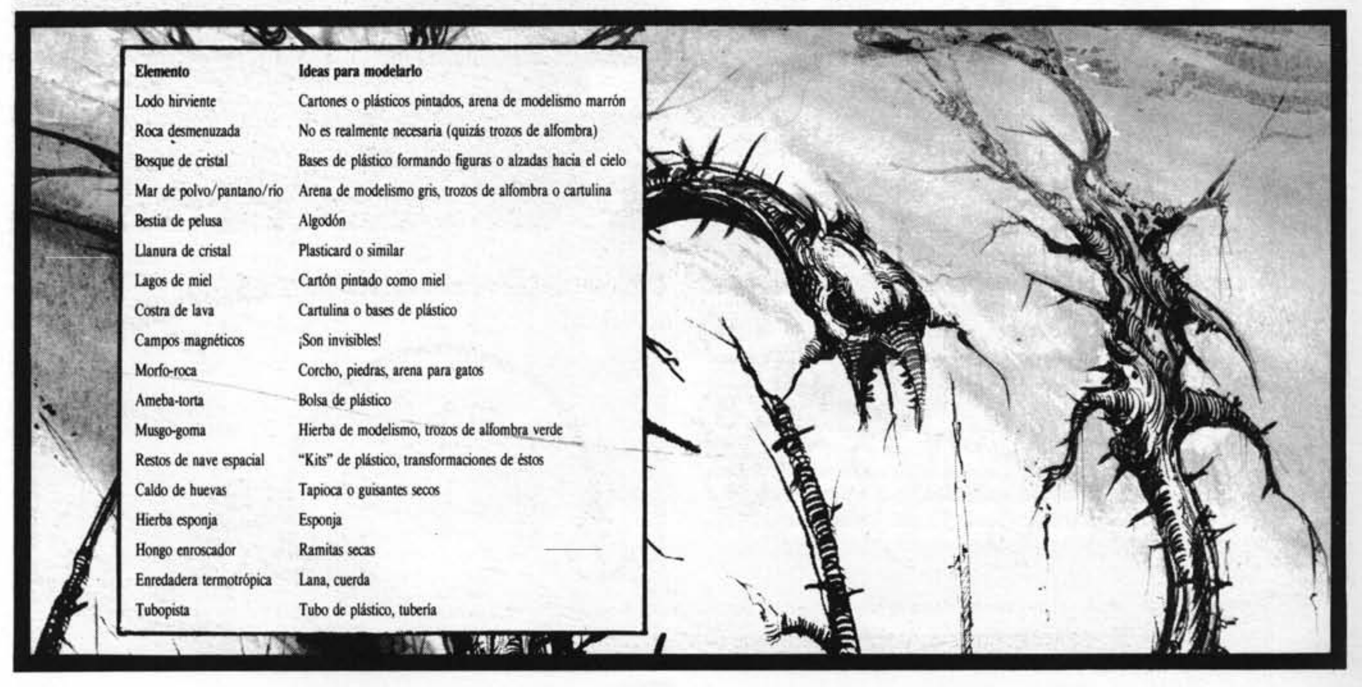
Caldo de huevas. El caldo de huevas es sencillamente las huevas de criaturas parecidas a ranas que se congregan a millones para llenar lagos enteros (si no naves) con huevos flotantes o huevas. Esta sustancia se puede atravesar, contando como *terreno difícil* pero los vehículos y material pesado similar se hundirán para no verlos jamás.

Hierba esponja. Normalmente, la hierba esponja puede ser considerada del mismo tipo que otros setos y arbustos. La lluvia, sin embargo, inicia un frenético crecimiento irracional e imparable, doblando el tamaño de la hierba cada turno hasta que se une para formar una inmensa masa de plantas. El movimiento sobre los macizos se hace a media velocidad, los vehículos están automáticamente atrapados y no pueden moverse.

Hongo enroscador. Este hongo crece en la superficie como un lío de hojas de varios metros de grueso. No es peligroso, pero se cuenta como *terreno muy difícil*, reduciendo el movimiento a un cuarto.

Enredadera termotrópica. Estas enredaderas de crecimiento rápido están ávidas de calor (escapes de motores, el fuego de las armas, calor humano) ¡les encanta!. Un macizo de enredaderas responderá a cualquier fuente de calor a menos de 12 cms. enviando un zarcillo, agarrando su blanco y creciendo a su alrededor, creando otro macizo de enredadera. Esto raras veces mata o destruye el blanco, pero le imposibilita moverse o hacer cualquier cosa. Las figuras tienen una tirada de salvación en un D6 de 4, 5 ó 6; 3, 4, 5 ó 6 en el caso de vehículos moviéndose.

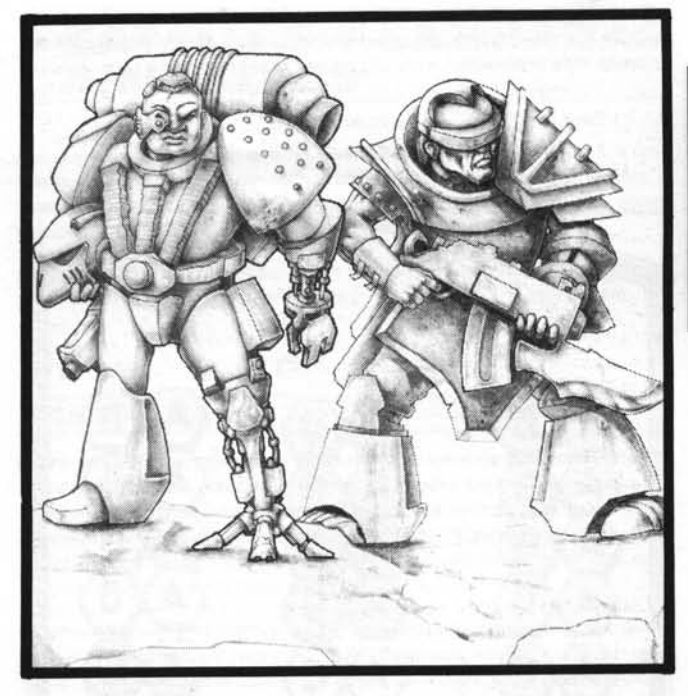
Tubopistas. Una tubopista es una versión futurista de un ascensor o suelo móvil. Es un tubo hueco transparente, que corre o bien horizontalmente sobre el suelo, entre edificios, o verticalmente al lado de un edificio. Una figura que entre en el tubo se mueve instantaneamente a lo largo o en vertical hasta 4 pisos de un edificio o 32 cms. horizontalmente por turno.



Elemento	Ideas para modelarlo
Lodo hirviente	Cartones o plásticos pintados, arena de modelismo marrón
Roca desmenuzada	No es realmente necesaria (quizás trozos de alfombra)
Bosque de cristal	Bases de plástico formando figuras o alzadas hacia el cielo
Mar de polvo/pantano/río	Arena de modelismo gris, trozos de alfombra o cartulina
Bestia de pelusa	Algodón
Llanura de cristal	Plasticard o similar
Lagos de miel	Cartón pintado como miel
Costra de lava	Cartulina o bases de plástico
Campos magnéticos	¡Son invisibles!
Morfo-roca	Corcho, piedras, arena para gatos
Ameba-torta	Bolsa de plástico
Musgo-goma	Hierba de modelismo, trozos de alfombra verde
Restos de nave espacial	"Kits" de plástico, transformaciones de éstos
Caldo de huevas	Tapioca o guisantes secos
Hierba esponja	Esponja
Hongo enroscador	Ramitas secas
Enredadera termotrópica	Lana, cuerda
Tubopista	Tubo de plástico, tubería

Los tubos horizontales generalmente tienen puntos de entrada/salida cada 24 cms. y los verticales en cada piso. Los tubos tienen una *resistencia* de 8; si alguna sección de 8 cms. recibe 10 puntos de daño o más, es destruída, y todo movimiento más allá de ese punto se detiene.

Entrar o salir de un tubo cuesta como moverse a través de una puerta, y el número de figuras que pueden usar un tubo durante un turno está restringido igual que al moverse a través de una puerta (generalmente 4). Entrar en un tubo cuesta la mitad del movimiento, salir cuesta la mitad del movimiento. Una figura que entre y salga de un tubo en el mismo turno ha gastado todo su movimiento.



• FUEGO INDIRECTO

Hasta ahora, los tiradores sólo podían disparar a lo que veían. Mientras que esto es perfectamente razonable para armas con línea de visión, no es completamente satisfactorio para armas de tiro parabólico. Las armas de tipo parabólico son los equivalentes futuristas de morteros y obúses, que lanzan los proyectiles por encima de edificios, bosques y otros elementos del decorado, a blancos situados más allá. Esto se llama **fuego indirecto**.

Obviamente, un soldado no debería ser capaz de ver a través de, pongamos, el centro de un bosque, para poder disparar un arma de tiro parabólico sobre él. De acuerdo, la probabilidad de acertar algo es muy remota, pero esto no debería impedir intentarlo.

Las armas de tiro parabólico incluyen objetos lanzados, lanzagranadas, autocañón, macrocañón y la mayoría de los misiles de mayor tamaño. El tirador toma su radio de efecto y lo coloca en cualquier lugar dentro de su alcance máximo (no tiene que ser capaz de trazar una línea de visión para acertar al blanco). Si se puede trazar una línea de visión realiza el disparo de modo normal. De otro modo tira para la desviación del tiro parabólico. Los tiros parabólicos se desvían con una tirada de 2 ó más en un D6, a 2 D12 cms. en una dirección determinada al azar. Calcula los daños e impactos normalmente. Los disparos nunca se desvían en más de la mitad del alcance total independientemente de la tirada de dado.

• CORRECCION DE PUNTERIA

Los tiradores que no se mueven, y siguen disparando al mismo blanco estacionario pueden añadir un +1 a sus posibilidades de impactar el segundo y subsiguientes disparos. Esto no se aplica a armas con área de efecto, pero estas pueden, en su lugar, sustraer -1 de su tirada de desviación. Esto sólo se aplica a armas de tiro parabólico si el disparo es observado por los tiradores, o por otra figura amiga que pueda pasarles la información.

• MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS

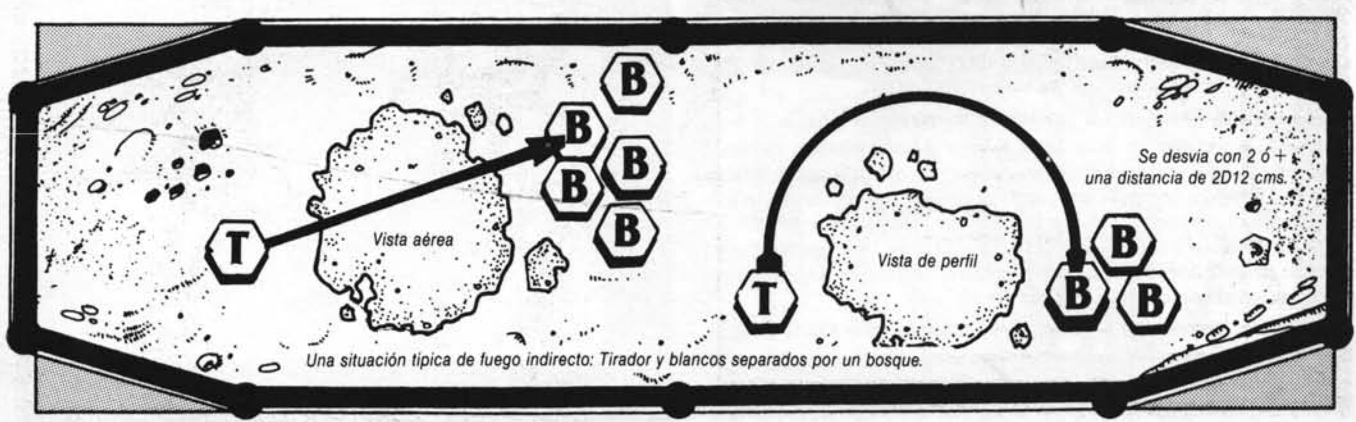
Las figuras sujetas a algún movimiento obligatorio como reacciones de odio, retiradas, persecución o un vehículo fuera de control, deben moverse mejor **antes** que las otras figuras. Esta no es una regla inviolable, pero te permitirá explotar daños potenciales de choques, etc.

• PARTIDAS CON VARIOS BANDOS

Una partida en la que hay tres, o incluso más bandos opuestos o facciones pueden ser extremadamente interesante para todos los participantes. ¡Imagínate el caos si dos bandas rivales coinciden en robar el mismo banco o secuestrar la misma nave espacial! Una partida así necesita ser llevada con mucho cuidado, porque la secuencia normal del turno sólo se adapta a partidas entre dos bandos.

La secuencia normal del turno debe ser modificada de algún modo en partidas con muchos bandos. Cada banco juega un turno por orden como si jugase una partida de dos bandos. El orden del juego debería ser determinado por el GM de antemano (tirando dados si es necesario). Durante la fase de **combate cuerpo a cuerpo** del turno de cada bando, los combates cuerpo a cuerpo sólo se realizan por y contra las tropas de ese bando. Así, por ejemplo, en una partida con tres bandos (A, B y C) durante el turno del bando A, una unidad de las tropas de A está en combate cuerpo a cuerpo con una unidad de tropas de C y el combate cuerpo a cuerpo tiene lugar normalmente. Si durante el mismo turno (el de A) una unidad de tropas de B está en combate cuerpo a cuerpo con una unidad de tropas de C, entonces no se realiza combate cuerpo a cuerpo.

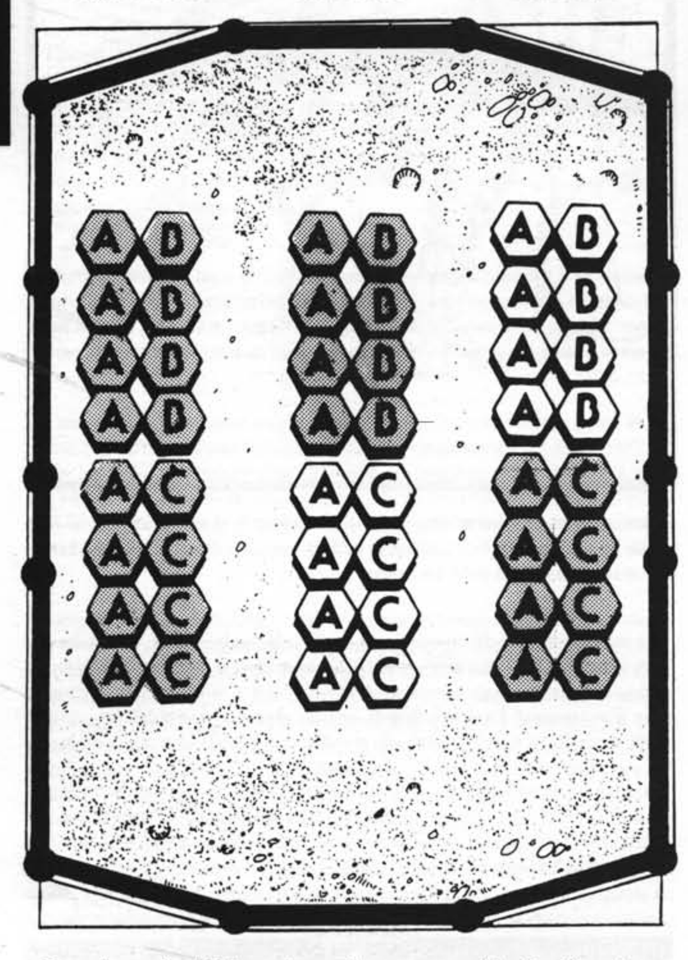




Una situación típica de fuego indirecto: Tirador y blancos separados por un bosque.

En el diagrama de abajo tres unidades marcadas A, B y C están en combate cuerpo a cuerpo. Aquellas figuras elegibles para el combate cuerpo a cuerpo durante cada turno de jugador están sombreadas.

Turno de A	Turno de B	Turno de C
Luchan A, B y C	Luchan A y B	Luchan A y C



Esta regla permite al GM controlar partidas con tres o más bandos. Merece la pena decir que cuantos más bandos están envueltos en la partida más lento se hará el juego desde el punto de vista de los jugadores.

Un método alternativo de jugar partidas con varios bandos es posible en situaciones en las que cada jugador está controlando unas pocas figuras (digamos 4 o menos). En vez de cada bando jugando un turno por orden, cada figura se mueve, dispara y lucha dentro de un turno. La secuencia de turnos será como sigue:

1. Movimiento	Todas las figuras se mueven
2. Disparos	Todas las figuras disparan
3. Combate cuerpo a cuerpo	Todas las figuras combaten
4. Reserva	Todas las figuras mueven sus reservas
5. Psiónica	Todas las figuras emplean los poderes psíquicos
6. Reagrupamiento	Todas las que se retiran intentan reagruparse

Dentro de cada una de las seis fases cada figura mueve por turno en el orden determinado por el valor de su *iniciativa*. Durante el fuego, combate, psiónica y reagrupamiento, las figuras con iniciativa alta siempre van primero. Si las figuras tienen la misma *I*, se pueden tirar dados para determinar quien va primero. Durante las fases de movimiento y movimiento de reserva, las figuras con *I* alta pueden mover antes que figuras con *I* más baja o pueden diferirlo hasta que figuras con *I* más baja han movido. En efecto, esto generalmente significa que las figuras con *I* más baja son forzadas a mover primero, mostrando así sus intenciones.

Por ejemplo: *Ha comenzado un combate en el* **Restaurante Bar Kim la Grasienta** *donde un grupo de mineros de los asteroides tienen unas palabras con la tripulación de un mercante. El bar está abarrotado, pero la mayoría de los otros clientes se mantienen aparte, dejando sólo una media docena de camioneros solitarios, vendedores borrachos y*



empleados del bar. Las siguientes figuras participan: los mineros (4 jugadores con 1 personaje cada uno), la tripulación del carguero (4 jugadores con 1 personaje cada uno) y los transeúntes (6 personajes dirigidos por el GM). La situación se hace más interesante con las órdenes dadas a los jugadores secretamente por el GM. Durante la lucha el piloto del carguero intentará matar al capitán, esperando culpar a los mineros del incidente y ganar un ascenso rápido. Mientras tanto, el capitán guarda un secreto resentimiento contra uno de los otros miembros de la tripulación, del que está seguro que ha estado robando carga. Si se encuentra a menos de 4 cms. del ladrón y no hay mineros a menos de 8 cms., atacará al miembro de su tripulación. Además, sin que nadie excepto el GM lo sepa, uno de los mineros se volverá loco en cuanto alguien le golpeé, golpeando indiscriminadamente y atacando a los que encuentre en su camino. Para mayor complicación, Kim la Grasienta, la propietaria, tiene una pistola láser escondida bajo el mostrador e intención de usarla si alguien se acerca a menos de 10 cms. de ella.

• ATERRIZAJES PLANETARIOS

Este sistema permite al GM controlar un asalto planetario sin combatir una batalla espacial. Un suplemento futuro de **Warhammer 40.000** se ocupará de la guerra en el espacio. Sólo se tienen en cuenta las armas capaces de disparar fuera de la atmósfera del planeta (siendo estas *laser defensivos, bombas de barrera* y *bombas de plasma* -si tienen propulsión espacial-). La disponibilidad de estas armas para el jugador defensor se deja en manos del GM. Las defensas de un mundo imperial típico son 1 posición defensiva por cada 1500 kms. de diámetro planetario. Cada posición contiene diez laser defensivos, o diez lanzadores capaces de disparar bombas de barrera o de plasma. Las posibilidades de que más de una posición sea capaz de apuntar a una fuerza de asalto a la vez son remotas.

El atacante intentará atacar o bien usando cápsulas de aterrizaje o naves espaciales. Ninguna nave se mantendría al alcance del teleportador de un mundo hostil (los riesgos





son demasiado grandes). Los jugadores pueden intentarlo, pero no es recomendable. Se usan fichas pequeñas de cartón para representar cada una de las cápsulas de aterrizaje y naves espaciales del jugador asaltante. Como las naves espaciales son mucho más grandes que las cápsulas se usan fichas de distinto color o tamaño, pero con todas las cápsulas y todas las naves iguales. Cada ficha se numera y sus contenidos son apuntados secretamente por el jugador atacante. Una vez se ha hecho esto el atacante simplemente coloca sus naves y cápsulas en una fila sobre la mesa.

El defensor puede disparar una vez con cada una de sus armas, cada arma puede ser apuntada sólo contra una de las fichas enemigas. Los impactos se consiguen en una tirada en un D6 de 4 o más, y el daño se calcula como siempre. La mayoría de los impactos destruirán totalmente su blanco (incluso naves espaciales). Los perfiles para naves espaciales pueden ser creados igual que para otras naves voladoras, y pueden ser pequeñas, medianas o grandes del mismo modo que los vehículos (aunque realmente tenderán a ser más grandes que un vehículo comparable). Las naves espaciales verdaderamente grandes no aterrizan porque no tienen tren de aterrizaje, pueden quedarse aparte y teleportar tropas como se describe después.

Una vez el defensor ha hecho sus ataques, puede tirar a ver si una segunda posición defensiva puede ser usada para disparar (requiriendo un 6 en un D6 para conseguirlo). Si este es el caso, el proceso se repite. Cuando el defensor ha acabado, las cápsulas y naves supervivientes pueden aterrizar del modo usual. Las naves espaciales entran en juego como otros vehículos voladores. Las cápsulas pueden aterrizar fuera de la mesa o ser perdidas por completo (véase la sección de *Equipo*).

Un asalto puede ser lanzado desde una nave espacial, con las tropas siendo emitidas a tierra por un teleportador. Una cámara de teleportador puede enviar hasta 6 soldados por turno, y las posiciones de defensa pueden disparar una vez por turno. Con objeto de un asalto, las naves demasiado grandes para aterrizar pueden ser tratadas como juggernauts.

BATALLAS Y CAMPAÑAS AMPLIADAS

Al principio, los jugadores y GMs querrán luchar batallas sencillas en las cuales toda la acción se juega durante una tarde. Es bastante fácil inventar una trama para una corta batalla, y el GM no tendrá que trabajar mucho para equilibrar fuerzas y disponer el terreno. Partidas de este tipo siempre compensan y son ideales para iniciar a nuevos jugadores.

De todos modos, según los jugadores y el GM ganan experiencia, inevitablemente anhelarán mayores desafíos. Cuando esto ocurre es el momento de empezar algún tipo de campaña.

CAMPAÑAS

Una campaña es un medio por el que puedes jugar varios combates, probando tanto las habilidades tácticas como las estratégicas del jugador. Los jugadores tendrán que aprender a conservar sus fuerzas, a sacar lo bueno de las derrotas y a seleccionar objetivos específicos cuando tengan varias opciones. En una sola batalla puede esta bien dejar a una unidad entera morir horriblemente si eso permite conseguir tus objetivos; pero en la campaña debes conservar las tropas para luchar de nuevo.

Las campañas deben ser organizadas y dirigidas por un GM (¡y esto es un trabajo duro!). No sólo tendrá el GM que pensar en una trama adecuada, sino elegir y equilibrar las fuerzas, asegurarse de que hay suficientes participantes y de que los jugadores son fiables. Las campañas implican un montón de papeleo para el GM (a cada jugador se le debe entregar un pequeño informe en cada etapa de la campaña y se necesita un control estricto de pérdidas de tropas y conquistas).

COMIENZO DE CAMPAÑA

Para empezar debes pensar en una trama. La trama o historia de la campaña debería ser compatible con las figuras a disposición de los jugadores y debe intentar proporcionar dos o más partidas. Si es tu primera campaña no la hagas demasiado larga o compleja. Pensar en una trama no significa inventarse cada detalle trivial, solo se necesita un perfil general, los detalles específicos pueden inventarse cuando aparece la necesidad. Las campañas funcionan mejor si el GM es flexible. El **Generador de Tramas** especial descrito más adelante puede ayudar a inspirarte.

Una trama típica tendría un aspecto parecido al siguiente: Un gobernante planetario se ha hecho demasiado ambicioso y ha destituido a las autoridades imperiales en su planeta. Se ha declarado el único Rey del planeta y ha rodeado el palacio «real» con un *campo de fuerza*. Un Inquisidor imperial estaba en el planeta junto a otros representantes del Clero. El Inquisidor intentó encabezar una contrarrevolución, pero fue un completo fracaso. El Inquisidor y sus seguidores están ahora en una prisión de máxima seguridad a varios kilómetros del palacio y pueden estar vivos o no.



Antes de ser capturado, el Inquisidor envió un mensaje a las autoridades imperiales por medio de un Astrópata. El mensaje es fragmentario y dice: "...el Comandante Baal es la única autoridad ahora y esperamos el asalto final. Ya no podemos alcanzar el túnel secreto bajo el palacio, pero he memorizado los planos del palacio y he hecho una copia en cinta que estoy colocando en las criptas del Templo". La referencia a un túnel secreto se refiere claramente a un mensaje previo que no fue recibido. El Templo es el cuartel general del Clero del planeta y parece que ha constituido el último bastión defensivo contra los rebeldes del Comandante Baal.

Hay dos bandos en esta campaña: los rebeldes del Comandante Baal y una fuerza de Marines Espaciales enviada para aplastar la rebelión. Baal tiene el control de la pequeña área habitada del planeta, incluyendo la capital, el palacio, la infame prisión y el edificio del Templo (ahora muy dañado). El jugador Baal ha encarcelado al Inquisidor y unos cuantos de sus servidores en la prisión. Baal es reacio a matar al Inquisidor porque quiere tener acceso a las criptas del Templo que contienen manuales científicos y otros tesoros técnicos pertenecientes al Clero (él no sabe nada del tunel secreto que lleva del edificio del Templo al palacio). Sólo el Inquisidor sabe las palabras clave que abrirán la cripta sensible al sonido, y es probable que solo la voz del Inquisidor abra la cerradura (cierto, aunque Baal no lo sepa con seguridad). El jugador Baal tiene sus propios guardias de corps (que puede ser cualquier figura -si el planeta era salvaje podría incluir nativos de cualquier nivel tecnológico así como guerreros adecuadamente armados). El jugador es libre de distribuir sus fuerzas en cualquiera de estos puntos: la prisión, el palacio y el Templo.

Los Marines Espaciales están equipados con cápsulas para aterrizajes planetarios, pero no pueden acercar sus naves al planeta debido a sus extensas defensas (los teleportadores están descartados por tanto). El jugador que los controla debe decidir que quiere hacer. Sus opciones son: ir directo por el palacio e intentar destruir el campo de fuerza, rescatar al Inquisidor y a su ejército cautivo y ganar el acceso al tunel secreto, llegar al Templo e intentar abrir las criptas. Las fuerzas atacantes deberían incluir unas pocas armas que tengan una posibilidad de penetrar el campo de fuerza (pero solo una muy remota). La opción de la prisión o el Templo debería ser más atractiva. Las criptas pueden ser abiertas por el Inquisidor. Si cualquier otro lo intenta el ordenador de la cripta dirá: «¡BIP! Se necesita la autorización correcta para entrar; esta unidad se autodestruirá en caso de asalto físico». El Jefe del Capítulo de Marines tiene autoridad para desmontar el sistema, ¡pero debe estar presente!. Hay una oportunidad de encontrar el tunel sin el mapa (esto debería ser solo el último recurso), quizá pasando varios días buscando en el Templo y alrededores (los Marines no saben que el tunel empieza en el templo en cualquier caso, y sería raro gastar mucho tiempo buscándolo).

La campaña empezará probablemente con un asalto o bien a la prisión o al Templo. Dependiendo de los resultados de la primera batalla, los Marines pueden desear hacer un nuevo ataque, bien para rescatar al Inquisidor o para llevarle al Templo. Una vez que los Marines hayan tomado el Templo y abierto la cripta, tienen acceso al tunel secreto que les llevará directo al Palacio Real para el tiroteo final. Al jugador que controla al Comandante Baal se le puede dar la opción de mover alguna o todas sus unidades entre partidas. Otras variantes podrían ser: la cripta contiene armas que podrían ser usadas contra el campo de fuerza, la cripta contiene equipo extra, los Marines encuentran nativos amistosos en algún momento y asi ganan refuerzos, lo mismo pero los nativos son hostiles y se combate en una emboscada extra durante la marcha.

El GM tendría que preparar breves informes para cada jugador explicándole la situación en que se encuentra. Las fuerzas no necesitarían estar cuidadosamente delineadas. (Los Marines no deben ser demasiado fuertes ni demasiado débiles). No deben tener armas que destruyan fácilmente el campo de fuerza -las armas en la cripta deben merecer la pena- que quizá inclinarían la balanza en favor de un ataque abierto contra el palacio. El Inquisidor y el Comandante de los Marines son esenciales si la cripta va a ser abierta. La cripta es la clave del éxito. Si ambos personajes mueren, los Marines han fracasado casi con toda seguridad (aunque si uno está vivo las criptas pueden ser abiertas o usar el tunel). Si la cárcel es asaltada, el comandante local puede querer matar al Inquisidor (esto requiere contrariar las órdenes del propio Baal y lleva su tiempo). Se debería proporcionar una cantidad de tiempo adecuada para ello. Si las cosas van muy mal o muy bien para los Marines, el encuentro con nativos amistosos/hostiles podría añadirse como crea mejor el GM (¡ves lo que quiero decir acerca de mantener las cosas fluidas! Los jugadores no necesitan saber que esto no estaba planeado).



• MANTENIENDO LA HISTORIA EN MARCHA

Entre cada batalla el GM debería preparar unos breves informes explicando la situación a cada jugador, quizá indicando las opciones disponibles y haciendo el «resumen de la jugada». Es importante mantener una sensación de continuidad, que puede usarse para extender más la campaña. Al final de la misma los vencedores podrían verse enfrentados de repente a un nuevo peligro (otro ataque, una nueva misión, etc.). Reforzado adecuadamente, el vencedor comienza una nueva campaña (pero se mantiene la sensación de continuidad, ya que los mismos personajes y las mismas tropas se lanzan a otra aventura). Si se usa el sistema de mejora, los personajes aumentarán sus características durante cada partida, y cada nueva campaña puede hacerse más dura y excitante.

Los jugadores se identificarán plenamente con los personajes que han utilizado durante una campaña entera, y generalmente serán muy cuidadosos en la forma de usarlos. Esto hace el juego más realista (los personajes empiezan a comportarse como gente de verdad.. o sea, ¡cuidadosamente!).

• BAJAS EN LA CAMPAÑA

Se supone que las figuras retiradas como bajas durante la partida incluyen los muertos, heridos y los temporalmente incapacitados. Es muy probable, por tanto, que algunas figuras puedan estar aún vivas, y preparadas para luchar en la próxima batalla. Una forma simple de representar esto es asumir que la mitad de las figuras retiradas están solo ligeramente heridas, atontadas o incapacitadas temporalmente por cualquier otra causa. Un bando que gana una batalla puede recuperar todas estas tropas y alinearlas en la siguiente batalla. De los restantes, la mitad se consideran muertos, mientras que el resto sufre heridas. Las heridas pueden ser generadas con la tabla siguiente. Si un jugador quiere



retrasar la acción durante una campaña para permitir las recuperaciones, su oponente debe tener la opción de hacer planes futuros, recolocar sus fuerzas o incluso contraatacar. Es bastante importante decidir que ha pasado con las figuras de los personajes, así que lanza un D100 en la tabla siguiente:

01-50	Fuera de combate: preparado para la acción en la siguiente partida y completamente a punto sin arañazos ni magulladuras.
51-75	Herido: tira en la tabla.
76-00	Muerto.

Un bando que pierde una batalla recuperará sus bajas del mismo modo pero estas quedarán prisioneras de los vencedores. Su destino, por tanto, está en las manos del oponente.

Los tiempos de recuperación asumen medicación tecnológicamente avanzada (como mínimo usando un medi-equipo). Multiplica todos los tiempos por un D10 si no son tratados, por un D6 si sólo hay disponible medicación primitiva o de emergencia. Se supone que las tropas profesionales transportan un equipo de emergencia personal como parte de su dotación estándar (incluso aunque sólo sean unas tiritas).

Heridas leves: son magulladuras, torceduras y laceraciones de un tipo u otro. El GM puede crear lesiones más específicas para dar color a la partida.

Heridas graves: tienen efectos permanentes y generalmente implican huesos rotos, órganos dañados y otras lesiones traumáticas. Las extremidades afectadas de este modo quedan inútiles, y pueden estar arrancadas, aplastadas o pueden requerir amputación (50%) de otro modo son inútiles. Una figura con ambas piernas afectadas no puede moverse por sus propios medios. Las lesiones graves en la cabeza pueden incluir la pérdida de ojos, oídos, etc. como se detalla debajo (50% de oportunidades).

D100	Organo	Efecto
01-20	Ojo	Un ojo al azar está cegado. Todo el fuego tiene un modificador de -1 para impactar. El descubrimiento de tropas escondidas se reduce a medio alcance.
21-40	Oído	Un oido al azar está sordo. Un personaje puede estar sordo de un oido sin sufrir ninguna penalización adicional, pero un personaje sordo de ambos oídos no puede comunicarse.
41-60	Nariz	La nariz del personaje está machacada y tiene un aspecto penoso. Esto no afecta al juego pero seguro que estropea el buen aspecto del personaje.
61-80	Boca	Lesiones terribles en boca y dientes hacen que el personaje tenga problemas para hablar. Sólo hay un 75% de posibilidades de que algo que diga el personaje se entienda. También le da un aspecto lastimoso.
81-00	Cara	La piel del personaje está llena de cicatrices horribles, no tiene pelo y la cara está terriblemente desfigurada. No es una visión agradable, pero no tiene ningún otro efecto en el juego.

PERDIDA DE VEHICULOS Y EQUIPO EN LA CAMPAÑA

Igual que es posible recuperar las bajas de personal, es posible recuperar el equipo y los vehículos. Las armas transportadas por las figuras serán generalmente destruidas si su dueño es liquidado, pero los jugadores pueden tirar por separado para las armas especiales. Hay una probabilidad del 50% de que un arma u otra parte del equipo sobreviva a su dueño. Este número básico puede ser modificado por el GM para reflejar las circunstancias (por ejemplo un arma sobreviviría probablemente si su operador fuera liquidado por un dardo envenenado, pero sería mucho menos probable que saliese indemne de la explosión de una granada-torbellino).

Cuando tires por los vehículos, ocúpate de cada uno por turno. Si el primero es destruido sin posibilidad de recuperación, sus componentes pueden ser usados para reparar otros vehículos, así que añade un 10% a las próximas tiradas de vehículos. Cuantos más vehículos sean convertidos en chatarra, mayores serán las oportunidades de canibalización (añadiendo un 10% por cada resto). Un vehículo que sólo sufra daños limitados al final de la partida, siempre pueden moverse sin problemas, pero los sistemas específicos dañados deben ser tratados por separado. La regla del 10% por resto se aplica sólo a vehículos de un tamaño parecido o mayor: una moto destrozada es poco útil para reparar un juggernaut.

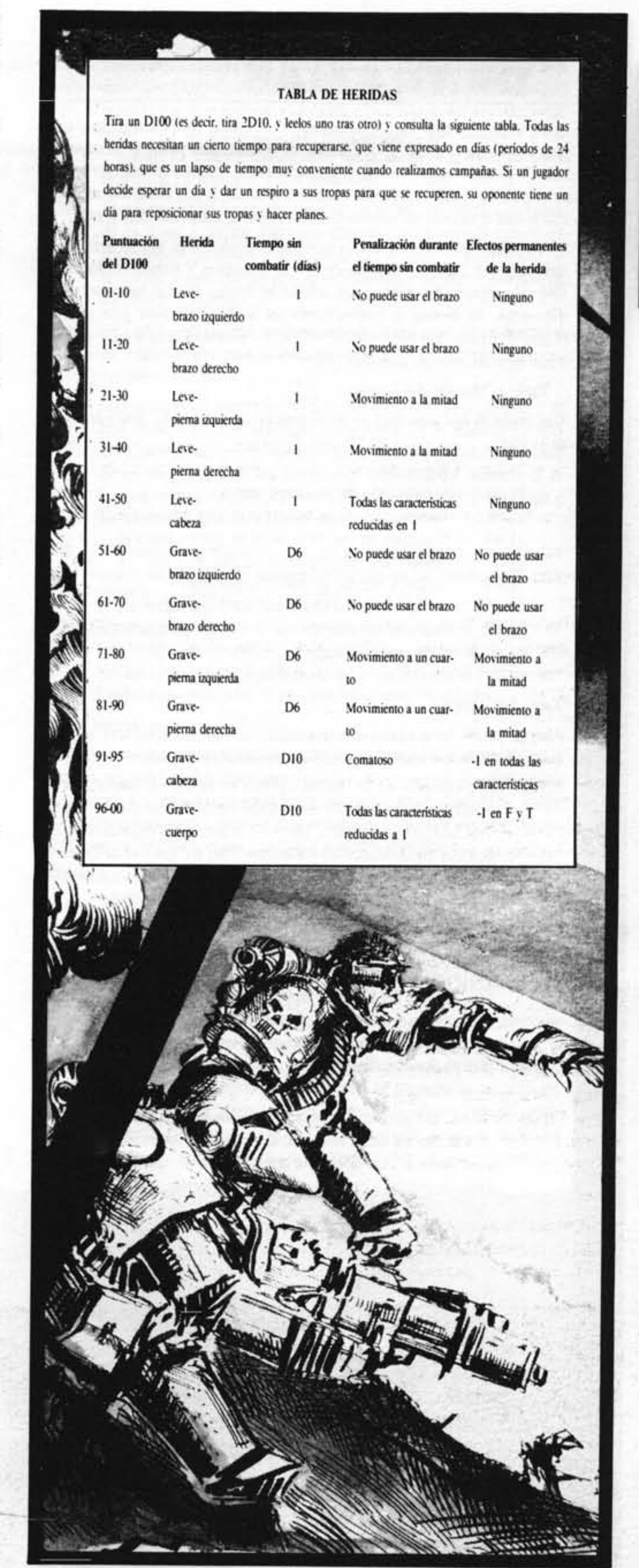


TABLA DE HERIDAS

Tira un D100 (es decir, tira 2D10, y leelos uno tras otro) y consulta la siguiente tabla. Todas las heridas necesitan un cierto tiempo para recuperarse, que viene expresado en días (periodos de 24 horas), que es un lapso de tiempo muy conveniente cuando realizamos campañas. Si un jugador decide esperar un día y dar un respiro a sus tropas para que se recuperen, su oponente tiene un día para reposicionar sus tropas y hacer planes.

Puntuación del D100	Herida	Tiempo sin combatir (días)	Penalización durante el tiempo sin combatir	Efectos permanentes de la herida
01-10	Leve-brazo izquierdo	1	No puede usar el brazo	Ninguno
11-20	Leve-brazo derecho	1	No puede usar el brazo	Ninguno
21-30	Leve-pierna izquierda	1	Movimiento a la mitad	Ninguno
31-40	Leve-pierna derecha	1	Movimiento a la mitad	Ninguno
41-50	Leve-cabeza	1	Todas las características reducidas en 1	Ninguno
51-60	Grave-brazo izquierdo	D6	No puede usar el brazo	No puede usar el brazo
61-70	Grave-brazo derecho	D6	No puede usar el brazo	No puede usar el brazo
71-80	Grave-pierna izquierda	D6	Movimiento a un cuarto	Movimiento a la mitad
81-90	Grave-pierna derecha	D6	Movimiento a un cuarto	Movimiento a la mitad
91-95	Grave-cabeza	D10	Comatoso	-1 en todas las características
96-00	Grave-cuerpo	D10	Todas las características reducidas a 1	-1 en F y T

Las armas y vehículos alienígenas pueden ser recuperados, pero las oportunidades de poder usarlos son menores. En lugar de la probabilidad básica del 50%, hay sólo un 25% de que un vehículo alienígena enemigo pueda ser usado. Los vehículos alienígenas sólo pueden ser reparados usando otros vehículos alienígenas, pero el equipo y las armas pueden ser sustituidos si hay oportunidad.

GENERADOR DE TRAMAS

Las tablas siguientes han sido diseñadas para ayudar al GM a inventar tramas para partidas y campañas. Estos son sólo referencias, desde luego, y está en manos del GM el dejar volar su imaginación tapando los huecos e inventando detalles extra para completar la historia. Puedes mezclar dos o más líneas argumentales, con lo que el número de posibles combinaciones es realmente muy grande.

Nos hemos referido a las fuerzas en términos generales, ya que no tiene objeto intentar cubrir cada permutación de tipo de alienígena y tamaño de fuerza. El GM debe adaptar las tramas para utilizar las figuras que los jugadores tienen disponibles. El sistema de puntos puede ser usado como base para producir bandos igualados, aunque cualquier objetivo o problema relacionado con una trama especial debe ser tenido en cuenta.

Tabla 1. Móviles del Jugador

Una tirada en esta tabla dará un móvil general que sirve como punto de partida de la trama.

01-10	Represalia.
11-20	Investigación de un mundo nuevo.
21-30	Investigación de un fenómeno en un planeta imperial.
31-40	Represión de una rebelión en un planeta imperial.
41-50	Apoyar una rebelión en un planeta imperial.
51-60	Atacar y destruir un blanco importante.
61-70	Atacar y matar a una/s persona/s importante/s.
71-80	Atacar y capturar/rescatar una cosa o persona importante.
81-90	Capturar y mantener un punto o instalación.
91-00	Situaciones y operaciones especiales.

Tabla 1 Represalia

Alienígenas, piratas o alguien que está definitivamente en contra tuya ha tenido éxito. ¡Restablece el equilibrio con un pequeño acto de venganza!

01-10 El gobernador de un mundo agrícola ha perdido la mayoría de sus cosechas/rebaños a manos de un grupo atacante de un mundo imperial rival. Las autoridades en la Tierra no se preocupan de riñas o excusas locales y reemplazarán al gobernador a no ser que remita las cuotas establecidas. Hay que organizar una contraincursión para recuperar los bienes robados.

11-20 Las relaciones entre humanos y granjeros alienígenas del planeta recién colonizado no han sido nunca buenas. El Imperio ha prometido enviar tropas para ocuparse del problema pero hasta ahora no ha pasado nada. Esta mañana los humanos han encontrado al levantarse un «Monos calvos comer caca de Grox» pintado en la pared del complejo. Coincide que los alienígenas acaban de erigir una estatua a su miembro fundador. ¡Si los colonos pudieran capturarla seguro que ponían a los alienígenas en su sitio!.

21-30 La hija del gobernador ha sido secuestrada, robada y asaltada con malicia por una banda de forajidos durante un viaje reciente para visitar a su madre al otro lado de la selva fangosa. Se sabe que el grupo de forajidos colabora con algunos habitantes locales. Como los forajidos pasan todo el tiempo en la inaccesible selva fangosa, son muy difíciles de eliminar pero los campesinos que cultivan los claros de la jungla son vulnerables. Una pequeña fuerza de guardias de corps ha sido enviada a arrasar el pueblo y tomar prisioneros (con los habitantes como rehenes los forajidos pueden ser forzados a rendirse). Si los forajidos se atreven a aparecer los guardias de corps no deberían tener problema para derrotarles, ¿o si?.

31-40 El gobernador imperial de un mundo salvaje prehistórico acaba de inaugurar una inmensa tubopista conectando la capital con una importante estación militar. Los primitivos habitantes locales están horrorizados con la profanación de su «campo de juego» sagrado (nadie pensó en preguntarles). Están resueltos a matar al gran gusano blanco que ha aparecido sobre su suelo usando cualquier medio a su alcance.

41-50 Los dispersos colonos de un mundo agrícola recién colonizado no lo están pasando muy bien. Sólo hay un bar y es el escenario de peleas constantes al discutir los Jones con los Smith acerca de a quien le toca usar el autoarado y los Brangwen riñen con los Janneson acerca de quien hace el mejor whisky de batata. El exceso de whisky de batata no ayuda, precisamente. Los Brangwens, esperando acabar con sus competidores, han machacado los alambiques de los Janneson. Los Janneson buscan venganza, y han tramado un hábil plan para envenenar las algas de la planta potabilizadora de los Brangwen. Una incursión nocturna sería sencilla, aunque ¡cualquiera sabe como van a reaccionar los vecinos de los Brangwen, los Jones, ante el hedor resultante!.

51-60 El mundo es nuevo e inexplorado, el pequeño equipo de científicos no ha descubierto hasta ahora nada interesante. Tú, Lucan Dork —asistente técnico de tercera clase— podrías hacerlo mejor a tu manera. Los otros te odian, por eso te encerraron en la sala blindada y te pusieron una camisa de fuerza; pero no sabían que habías programado todos los robots de la unidad para que te obedezcan sólo a ti. Han hecho una tontería al dejar la base desguarnecida y tú has tomado fácilmente el control. ¡Cuando los otros intenten entrar de nuevo se van a llevar una sorpresa!.

61-70 Un alienígena acaba de destruir los jardines hidropónicos de la capital, condenando a sus habitantes a comer fango de la jungla reconstituido durante otro año más. El planeta es inhóspito y los colonos no lo hacen muy bien, y los ataques alienígenas como este no ayudan. Una pequeña fuerza se ha organizado para montar un ataque contra la luna/mundo o cuidad controlada por los alienígenas. Su asentamiento principal está fuertemente defendido, pero el agua fresca viene desde tanques de almacenaje en las montañas al norte. Los tanques están solo ligeramente guardados y un ataque sorpresa dejaría a la ciudad sin agua durante varias semanas.

71-80 En un mundo medieval, un Rey local ha negado a un viejo mago (psíko) chiflado la mano de su hija en matrimonio (él tiene casi cuatro veces su edad y debería haber muerto en la hoguera hace años). El mago es expulsado, y planea invadir el castillo y secuestrar a la chica.

81-90 Abdul Goldberg te robó tu nave: la partida de poker estaba amañada y estás seguro de que puso algo en tu bebida. Tu tripulación no está contenta ya que han sido expulsados de su nave junto con sus posesiones. La nave y su nueva tripulación se marcha esta noche ¡a no ser que la recuperes!.

91-00 Como gobernador de un mundo-colmena encuentras difícil mantener el orden. Las cosas se han puesto peor desde que un loco inició una nueva religión basada en la premisa de que un gran pastel flotante aparecerá para hacer la vida mejor para cada uno. La gente ha dejado de trabajar, incluso los militares han sido afectados y no puedes confiar en tu propio equipo en ningún caso. Ayer pillaste a tu madre leyendo un panfleto titulado: «El Pastel está llegando: diez razones por las que deberías creer». Hoy el profeta de esta loca religión, Rev. Jerónimo Kipling, realizará una marcha en el empobrecido distrito marginal de Tumbletown. Has colocado una unidad especial para atacarle y matarle. Las tropas van vestidas de civiles porque tienes la intención de echarle la culpa a un grupo religioso rival (posiblemente los Anadentistas o la Iglesia del Lúcido Botón de Camisa). El blanco estará rodeado por las habituales masas y guardaespaldas, y su vehículo puede estar bien protegido.

Tabla 2 Mundos Nuevos

El mundo nuevo corresponde al siguiente tipo:

0-10 Un grupo humano perdido que ocupa un pequeño mundo autosuficiente (el avance técnico puede ser decidido por el GM teniendo en mente las figuras disponibles). El Imperio ha decidido conquistar el mundo y establecer un gobierno planetario.

11-20 El nuevo mundo es rico y fértil pero, por desgracia, está todavía ocupado por alienígenas. Se necesitan tropas para ayudar en la colonización y proteger a los colonos frente a los ataques alienígenas.

21-30 El planeta es un Mundo de la Muerte. Se necesitan tropas para proteger a un grupo de científicos mientras toman muestras de aire, suelo y minerales.

31-40 Llegan colonos y tropas imperiales a un nuevo mundo sólo para encontrar un asentamiento rival de alienígenas hostiles (como los Orkos). Las tropas humanas deben proteger a sus colonos a la vez que intentan destruir asentamientos y tropas enemigas.

41-50 El nuevo mundo está ocupado por alienígenas de una sociedad medieval, pero viven entre las ruinas de una gran civilización tecnológicamente avanzada. Se necesitan tropas para luchar con los nativos hostiles mientras un equipo científico hace investigaciones preliminares.

51-60 El mundo está ocupado por alienígenas primitivos que resisten vuestros intentos de construir una base de aterrizaje. Las tropas deben combatir constantemente mientras los ingenieros luchan para construir el primer espaciopuerto del planeta.

61-70 El mundo ya ha sido intentado colonizar en diversas ocasiones por diferentes alienígenas. Como una fuerza más puedes hacer las alianzas temporales necesarias para establecer el dominio del planeta.

71-80 El mundo es el hogar de un grupo de alienígenas aislados o de humanos perdidos que han revertido a un nivel tecnológico bajo (decidido por el GM de acuerdo con la disponibilidad de figuras). Sin embargo los habitantes han sido totalmente dominados por criaturas del hiperespacio (el GM decide de qué tipo) y solo una guerra de exterminio puede permitir la recolonización de este mundo.

81-90 De verdad que pasa algo raro con este planeta. En su atmósfera y en su superficie todo el equipo técnico deja de funcionar. La comunicación es imposible, las naves chocan y solo las cápsulas de aterrizaje llegan con suerte a la superficie. Una vez desembarcado, todo el equipo se estropea. El planeta está habitado por un grupo humano (o alienígena) perdido cuya compleja religión se basa en un gran espíritu de la montaña. Este espíritu en realidad es una poderosa entidad del hiperespacio cuya capacidad para trucar equipo a escala planetaria es la raiz del problema. La entidad vive en un templo-fortaleza rodeado por guardias, sacerdotes y adoradores. Los aislados invasores deben combatir sin ayuda técnica a la entidad si es que quieren escapar. Los invasores deberían tener un psíko con capacidad de estropear. Esta puede ser usada normalmente (1 objeto a 48 cm.) o en un área de 12 cms. para contrarrestar el efecto del trucaje planetario durante un turno.

91-00 Un examen detallado revela que el mundo es el hogar de una base secreta alienígena. Además, la base está fuertemente aprovisionada, con evidencias de muchas tropas y naves. Es, claramente, una avanzadilla con malas intenciones. Hasta que se puedan enviar refuerzos al planeta, debes hacer lo que puedas, intentando causar tanto daño como sea posible a las instalaciones y a las naves.

Tabla 3 Investigación

Algo raro ocurre en un planeta imperial. Al jugador se le ha encomendado la tarea de investigar y enfrentarse a cualquier amenaza.

01-10 Han aterrizado piratas en un planeta salvaje/medieval y han esclavizado a la comunidad. El gobernador ha pedido ayuda para destruirles.

11-20 Los alienígenas han destruido o reducido seriamente el gobierno en un mundo medieval/salvaje y de hecho han tomado el poder. El gobernador ha pedido ayuda para imponerse a los alienígenas y restablecer el orden.

21-30 Una rebelión popular en un planeta medieval/salvaje ha destruido toda forma de gobierno planetario y ha convertido el planeta en un caos. Limpia y asegura los edificios del gobierno para abrir camino a una nueva administración.

31-40 La enfermedad o un desastre ha destruido hace décadas el gobierno orbital de un planeta medieval. Sin control, los psíquicos han aumentado en número y poderes y se han hecho con el control del mundo. El sistema de gobierno actual está dominado por entidades del hiperespacio que deben ser cazadas y destruidas.

41-50 El gobernador de un pequeño mundo salvaje/medieval/agrícola o de investigación es en realidad un Vampiro (sustitúyelo por otra entidad hiperespacial si lo deseas). Varios individuos lo han descubierto y una breve, pero imprecisa petición de ayuda ha sido radiada. Por desgracia, antes de que se conocieran más detalles, los choques entre las facciones humanas y las dominadas por los alienígenas han destruido a las primeras. La entidad hiperespacial ejerce ahora el control, la lucha reciente se ha achacado a una rebelión.

51-60 El gobernador de un planeta imperial ha pedido auxilio para ocuparse de un motín de psíkos. Estos han empezado a aparecer de repente en gran número, formando grupos que asolan el campo o los arrabales de la ciudad. Puede que los grupos se encuentren ya bajo el control de alienígenas psíquicos.

61-70 Un mundo agrícola está siendo atacado por alienígenas y su gobernador ha pedido ayuda para acabar con ellos antes de que destruyan las cosechas.

71-80 Una estación de investigación no ha remitido su informe regular y se han enviado tropas a investigar. El astrópata de la estación ha sido convertido en una puerta hiperespacial por Esclavistas, tres de los cuales tienen control total de los restantes 30 miembros del personal de la estación. Armados y peligrosos, el personal esclavizado abrirá fuego e intentará destruir a cualquier invasor.

81-90 Ha estallado la guerra civil en un planeta-colmena y prevalece un estado de anarquía. El gobernador del planeta ha pedido ayuda para librar las areas vitales de insurgentes.

91-00 Una pequeña estación de investigación ha informado del hallazgo de una civilización muerta. Investiga las ruinas y asegúrate de que son seguras para que los científicos las exploren. Las ruinas pueden estar pobladas por cualquier peligro alienígena, robótico o pirata.

Tabla 4 Represión de una rebelión

Los rebeldes son una constante amenaza dentro del Imperio. La insatisfacción y la locura abundan en los mundos-colmena y los granjeros de mentalidad independiente a veces son demasiado independientes en su propio interés. Añade unos pocos gobernadores mentalmente inestables y es fácil ver por qué el mantenimiento del orden es una ocupación a tiempo completo.

01-10 Un levantamiento popular/religioso o nacionalista en un mundo salvaje/medieval ha llevado al gobernador del planeta, su pequeño séquito, guardias y miembros del Clero a encerrarse dentro del complejo imperial. Las fuerzan imperiales están sitiadas y los lugareños parecen tener la victoria segura, pero afortunadamente una fuerza de Marines del Espacio estaba cerca y ha sido enviada para ayudar a restaurar el orden.

11-20 La falta de comida en un mundo-colmena ha disparado la ya extendida rebelión. Unas facciones luchan con otras y todos luchan contra el gobierno mientras billones de ciudadanos psicópatas se dedican al saqueo. Las tropas del gobierno han asegurado la mayoría de los edificios militares, pero el gobernador del planeta y su séquito personal están atrapados en su palacio. Las hordas que lo rodean deben ser destruidas y el palacio asegurado como el primer paso para restaurar el orden.



21-30 Un levantamiento popular en un pequeño mundo agrícola/estación de investigación ha dividido a la población. Los trabajadores se sienten agraviados y están decididos a derrocar el gobierno y establecer una cooperativa. Por el momento cada bando controla la mitad de los pocos asentamientos del planeta, pero los trabajadores de la planta de reciclaje de aguas no se han comprometido con nadie. El control de la planta significa el control del planeta, así que esto termina en una batalla a tres bandas por su posesión.

31-40 Unos rebeldes políticos han tomado control del espaciopuerto horas antes de la llegada de un importante miembro del Clero desde la Tierra. Retrasar a esta importante personalidad sería impensable, cualquier signo de incapacidad para controlar el planeta sería equivalente a la dimisión (¡como mínimo!). Recaptura el espaciopuerto rápidamente.

41-50 Una larga guerra civil está llegando a su fin, con el último baluarte rebelde localizado y bajo ataque. Los rebeldes están atrincherados en un viejo edificio en ruinas en el fondo de un inhóspito bosque y solo un asalto directo ganará la guerra para el bien.

51-60 Fuerzas anti-imperiales están a punto de tomar el control, sus políticas liberales concernientes a la libertad de expresión, derechos humanos, y especialmente los derechos de los psíkos han ganado muchos simpatizantes entre la población más necesitada. El gobernador está muerto y sólo queda una pequeña fuerza de tropas mixtas guiadas por miembros supervivientes de los Adeptus Arbites para oponerse al nuevo régimen. Para empeorar las cosas, los supervivientes han sabido que toda la rebelión estaba orquestada por facciones controladas por una entidad hiperespacial y que el planeta está casi seguro sentenciado, ahora que las habituales leyes antipsíquicas se han relajado. Desde sus escondites en las cloacas, los supervivientes deciden lanzar un último ataque desesperado contra el cuartel general del principal grupo rebelde (los arquitectos originales de la revuelta de los que ahora se sabe que son alienígenas o están controlados por ellos).

61-70 Una facción rebelde de dudosa índole política/religiosa ha entrado por la fuerza en el palacio del gobernador y mantiene a todo el personal prisionero. El planeta es también base de Marines, y el comandante de los Marines ha resuelto montar un gran asalto con la seguridad de que el gobernador no querría que se considerase su propia seguridad ni la de su familia un obstáculo en el camino de la ley y el orden.

71-80 La disciplina entre las tropas imperiales del gobernador del planeta se ha hundido, con mucha de las bases militares totalmente bajo el control de una coalición de oficiales del ejército. El gobernador del planeta, tropas locales y una pequeña fuerza de Marines deben intentar controlar las bases principales antes de que empiece una guerra civil en toda regla.

81-90 La inesperada muerte del gobernador planetario ha iniciado una guerra civil entre el comandante militar y líderes sociales apoyados por facciones secretamente pro-alienígenas. Los militares controlan las bases y la mayoría de las armas, pero la población del planeta está con los rebeldes que, por tanto, controlan el suministro de agua y alimentos. Los militares deben ocupar las vitales instalaciones productoras de agua y comida si quieren derrotar a los civiles.

91-00 El gobernador del planeta ha chaqueteado declarándose completamente independiente del Imperio y buscando apoyo entre los alienígenas. Al relajar las leyes que controlan a los psíkos, la leva y los impuestos imperiales, ha ganado una considerable popularidad, aunque el peligro de alienígenas psíquicos es mayor y sin duda está creciendo. Una fuerza de Marines espaciales ha sido despachada para tomar el cuartel general del gobernador y matar/capturar al comandante rebelde antes de que el mundo se pierda por completo.

Tabla 5 Apoyo a una Rebelión

A menudo un mundo gana la independencia del Imperio como resultado de una rebelión, acción enemiga, invasión alienígena, etc. El Imperio es vasto, y no siempre es posible retirar tropas o naves para evitar el desastre. Los elementos pro-imperiales entre la población del planeta deben aguantar, y la ayuda desde el Imperio puede decidir el resultado.

01-10 El mundo ha sido conquistado por alienígenas y la población humana esclavizada. Los rebeldes humanos han conseguido acceso a los planes secretos del cuartel general alienígena y junto a una escuadra de Marines espaciales se abren camino por las alcantarillas en un intento de ocupar el edificio e iniciar una rebelión en toda regla.

11-20 Un gobierno anti-imperial ha tomado el control del mundo. Al principio la población disfrutó de un gobierno menos duro, pero tras unos pocos meses en el gobierno de mentalidad liberal se infiltraron fuerzas psíquicamente hostilés. Enfrentándose a la podredumbre, el caos y a una muerte segura, muchos humanos percibieron el peligro a tiempo y se echaron al monte como rebeldes. Facciones pro-gubernamentales amenazan destruir sus bases, y solo refuerzos en forma de Marines del Espacio pueden cambiar la marea a favor de los rebeldes.

21-30 Fuerzas religiosas/nacionalistas han derrocado el gobierno y tomado el poder en el planeta. Las tropas pro-imperiales y simpatizantes han sido eliminadas o esperan la muerte en uno de los campos de alta seguridad construidos por los nuevos amos. Se ha despachado una fuerza de Marines del Espacio para liberar a las tropas amigas y ayudar a dirigir una fuerza de resistentes.

31-40 Rebeldes pro-imperiales esperan una cápsula de aterrizaje imperial que trae suministros y tropas. El punto de cita es un claro en un bosque desierto. Al acercarse la cápsula las tropas del gobierno salen del borde del bosque a lo que sigue rápidamente una batalla (¡sospechas de traición!).

41-50 Rebeldes imperiales están emboscados a lo largo de un tramo despejado de carretera. En cualquier momento va a pasar una columna de suministro del gobierno, llevando comida y armas que ambos bandos necesitan desesperadamente.

51-60 Una rebelión en un mundo salvaje ha establecido un nuevo gobierno anti-imperial. Los rebeldes pro-imperiales han sido empujados a las montañas donde intentan persuadir a una tribu de la edad de piedra de que les ayude. Solo si ayudan a los primitivos a acabar con el terrible dinosaurio que ha destruido su aldea pueden ganar su apoyo. Se rastrea al dinosaurio hasta un complejo sistema de cuevas donde vive con otros de su clase. Esta cueva sería un buen cuartel general en cuanto sus ocupantes actuales hayan sido deshauciados.

61-70 Una facción extremista religiosa ha tomado el poder en un mundo imperial, con el resultado de matanzas indiscriminadas, persecución de minorías y un código religioso estrictamente riguroso basado en ser bueno con la gente. Miles de personas han sido apedreadas hasta la muerte como incrédulos, críticos o desviacionistas. Otros cuantos miles han sido mutilados o encarcelados por no seguir las escrituras. Los rebeldes pro-imperiales tienen un apoyo considerable entre las comunidades de granjeros, de las que dependen su comida y refugio. El gobierno ha empezado a destruir aldeas como respuesta, y una columna de tropas del gobierno se dirige ahora contra una de las aldeas más grandes. Los rebeldes deben ayudar a los aldeanos a defender sus hogares si quieren mantener su confianza.

71-80 El gobierno anti-imperial se ha cansado de luchar contra los numerosos rebeldes y ha decidido lanzar un inmenso misil lleno de virus a la atmósfera. Como las ciudades del mundo están cerradas y por tanto protegidas, esto destruirá a los rebeldes que viven en los bosques y granjas pero deja al gobierno intacto. El misil está siendo montado en un punto de lanzamiento secreto cuya ubicación ha sido comunicada a los rebeldes por un infiltrado. Hoy, el virus creado ex-profeso va a ser transportado por un convoy armado, camuflado para simular un envío rutinario de suministros. El convoy y su carga no deben alcanzar la base del misil. Si lo hace, sólo un asalto desesperado contra fuertes defensas tiene posibilidades de salvar a la causa.

81-90 Las tropas del gobierno han rodeado a una fuerza rebelde pro-imperial en un viejo edificio. Entre los rebeldes está uno de sus líderes máximos, así que ambos lados están enviando refuerzos a la zona para intentar capturarle/rescatarle.

91-00 Una fuerza rebelde pro-imperial ha penetrado en una factoría de municiones y tiene muy poco tiempo para colocar cargas torbellino y destruirla antes de que lleguen refuerzos. Los guardias de la planta siguen luchando duramente, pero solamente si se coloca un cierto número de cargas en puntos vitales se puede derrumbar toda la factoría.

Tabla 6 Atacar y destruir

Un blanco especial supone una amenaza para los planes del Imperio y hay que ocuparse de él inmediatamente.

01-10 Un mundo ha sido identificado como base de un infame grupo de piratas que ha sido la plaga de la localidad durante muchos años. Una fuerza de tropas imperiales ha sido enviada para destruir el cuartel general de los piratas, sus naves y/o instalaciones de aterrizaje.

11-20 Un planeta imperial se encuentra en estado de guerra civil, con tropas del gobierno sitiadas en la capital. El tren de asedio rebelde incluye unos cuantos **láseres defensivos** muy potentes, arrancados de sus silos de hormigón y montados sobre grandes terraplenes rodeando la ciudad. Ya han causado mucho daño, y solo una osada invasión nocturna de un grupo de tropas gubernamentales puede salvar la situación. Su objetivo es destruir los cañones simplemente. Su propia supervivencia es irrelevante.

21-30 Un navío con carga rutinaria acaba de aterrizar en el espaciopuerto pero no hace ningún intento de descargar o comunicarse. La investigación psíquica ha revelado una tripulación de alienígenas y un depósito que contiene suficientes explosivos para destruir la ciudad a su alrededor. Los alienígenas tienen claras intenciones de volar la nave y el retraso puede ser debido a averías en el equipo. Un grupo de tropas debe asaltar la nave antes de que los alienígenas puedan activar su bomba.

31-40 Se rumorea que una instalación secreta en un mundo alienígena está investigando en nuevas armas. Debes destruir toda la instalación y cualquier secreto que contenga.

41-50 Una raza alienígena está construyendo una inmensa flota de guerra, casi seguro para usarla contra planetas humanos. La situación es demasiado peligrosa para que continúe y se te ha encargado una incursión contra los astilleros causando tanto daño como sea posible.

51-60 Una astronave especialmente grande y potente ha aterrizado en un mundo alienígena para ser reajustada en un dique construido exprofeso. Este buque ha costado ya las vidas de incontables humanos y es una de las más poderosas naves de la galaxia. La oportunidad de destruirla es demasiado buena para perderla, el dique debe ser atacado y la nave destruida si es posible.

61-70 Un mundo alienígena se está preparando para la guerra contra el Imperio. Se están reuniendo tropas y medios en una inmensa zona de lanzamiento a través del sistema de tubos para viajar por superficie (autopistas cerradas). El terreno es un peligroso desierto/selva, etc., así que los tubos de viaje cerrados son vitales para conectar los dispersos asentamientos. La zona principal está demasiado protegida para ser atacada, pero los tubos de viaje son vulnerables y se ha despachado una fuerza para causar tanto daño como sea posible, con la esperanza de desbaratar los planes alienígenas.

71-80 Los alienígenas que guerrean contra el Imperio están ocupados en una dura batalla espacial en el sistema solar. Los espaciopuertos basados en tierra son un nexo vital en la estrategia alienígena, y si éstos pueden ser destruidos sus naves de guerra se verán privadas de una base segura. Las bases están dispersas y son de varios tamaños.

81-90 Un planeta alienígena está a punto de ser invadido por una poderosa flotilla de naves y tropas humanas. Sin embargo, las defensas del mundo son formidables, y la flotilla sería despedazada si se lanzase el ataque inmediatamente. Una pequeña fuerza de tropas de élite deben intentar destruir cuantos misiles y emplazamientos de láser defensivos como sea posible antes de que la fuerza principal ataque. Llegarán por medio de cápsulas de aterrizaje y deben resistir hasta que comience la invasión.

91-00 Alienígenas que están en guerra con el Imperio han construido un dispositivo apocalíptico para destruir su planeta en caso de derrota. Al Imperio le gustaría tomar el planeta, ya que ocupa una importante posición estratégica y es rico en minerales. El dispositivo está alojado en un bunker militar en mitad de ninguna parte, adecuadamente protegido por una gran fuerza de tropas bien armadas. Por ahora está incompleto, pero a no ser que pueda ser destruido estará acabado enseguida.

Tabla 7 Atacar y matar

El futuro del Imperio se ve amenazado por un individuo. La eliminación de la persona amenazadora es vital para el bienestar de la humanidad.

01-10 Un caudillo alienígena (un Señor de la Guerra Orko) ha conseguido unir varios planetas y está preparado para expandirse aún más. Las actividades de este individuo no significan una amenaza inmediata, pero dejarle suelto puede ser dañino a largo plazo para el Imperio. El Jefe viaja a un planeta recientemente conquistado y llegará a su espaciopuerto principal en pocas horas. Las tropas imperiales han invadido el espaciopuerto y ahora están a la espera del desprevenido caudillo y sus guardaespaldas.

11-20 Un importante miembro de los Adeptus Terra se comporta de modo raro y muestra indicios claros de estar bajo dominio alienígena. Hoy viaja en una nave espacial en una gira de inspección de mundos imperiales. Dentro de la tripulación de la nave hay una escuadra de Asesinos con órdenes de matar al oficial y a sus guardaespaldas. Nadie debe saber nada del accidente.

21-30 El gobernador de un planeta ha mostrado recientemente síntomas de incompetencia. Los impuestos han llegado tarde, y se rumorea que las leyes que controlan a los psíkos y la leva imperial se han relajado. En el planeta hay presentes oficiales de los Adeptus Terra, incluyendo miembros de los Adeptus Arbites y un Inquisidor. En el interés del futuro del planeta y sus habitantes se ha decidido asaltar el palacio del gobernador y reemplazarlo con un individuo más leal. El palacio del gobernador está en realidad guarnecido por una fuerza alienígena/psíquica secreta que ha tomado control del gobernador o le ha sustituido por un doble.

31-40 Un técnico alienígena está desarrollando unos importantes motores espaciales nuevos, unos dispositivos que posiblemente les den ventaja en combate. Este individuo y su equipo trabajan refugiados en un bunker secreto, pero el Imperio sabe de su existencia y planea invadir el complejo y matar al alienígena. Esta es una misión suicida para una fuerza de Marines espaciales y Asesinos armados con granadas de torbellino.

41-50 Un Inquisidor Imperial ha descubierto un intento alienígena de invadir el propio palacio del Emperador en la Tierra. El Inquisidor y un grupo de otros personajes importantes (Inquisidores, psíkos, navegantes, etc.) ha desbaratado con éxito la trama, pero en el proceso el Inquisidor tuvo acceso a un mapa detallado del palacio Imperial. El mapa fue inmediatamente destruido, pero la posibilidad de que el Inquisidor lo recuerde aún en parte es demasiado peligrosa para arriesgarse. Una fuerza de Asesinos ha sido enviada para matar al Inquisidor y cualquiera que intente ayudarle.

51-60 Un agente propio/jefe importante ha sido capturado por las autoridades enemigas y ha sido llevado a una prisión segura para ser interrogado. Una vez dentro, los conocimientos del personaje pondrían en peligro la causa rebelde. El personaje está siendo transportado a la prisión en un convoy blindado a través de una tubopista cubierta. Las fuerzas rebeldes se han emboscado en la tubopista e intentarán destruir el vehículo que contiene el agente/jefe antes que las fuerzas superiores gubernamentales puedan evitarlo.

61-70 El gobernador de un mundo medieval ha descubierto que uno de los aristócratas locales es un Vampiro. Los habitantes del planeta no saben nada del Imperio, aunque los agentes imperiales sean activos dentro de su sociedad, promoviendo propaganda antipsíquica y asegurándose de que los mutantes y otros indeseables son controlados adecuadamente. Una fuerza de tropas imperiales vestidas y equipadas al estilo local (pero con la ventaja de comunicadores, teleportadores de regreso y equipo fácilmente disimulable) asalta el castillo del aristócrata con la intención de matar al Vampiro.

71-80 Una misteriosa astronave ha aparecido de repente en un planeta imperial, cómo ha llegado es un misterio. Sus habitantes son o bien miembros de una raza alienígena o de otra galaxia mucho más avanzada o viajeros temporales del futuro lejano. En cualquier caso están perdidos. El Emperador ha decidido que la amenaza que supone para la estabilidad del Imperio es demasiado grande para arriesgarse y los aparecidos deben ser destruidos y sus restos reducidos a sus componentes moleculares. Si se fracasa al erradicar el blanco, el pánico y la rebelión podrían extenderse. Es mejor desconocer los secretos del futuro y de los alienígenas avanzados.

81-90 Un pequeño grupo de tropas leales están resistiendo frente a un ejército rebelde, es simplemente cuestión de tiempo que los rebeldes les destruyan. Las tropas imperiales están compuestas de la fuerza de Adeptus Terra del planeta, los cuales incluyen un Astrópata. Los rebeldes deben matar al Astrópata antes de que pueda emitir detalles de la rebelión a la Tierra (el tiempo requerido en total podría ser dos o más emisiones).

91-00 Abdul Goldberg se ha cruzado contigo por última vez; ha sido una verdadera suerte que vuestros caminos se cruzasen en este planeta aislado fuera del control imperial. El y su tripulación están relajándose en el Restaurante Bar de Kim la Grasienta, ignorantes de que tú y tu tripulación estáis preparados para sorprenderles. El Restaurante está

casi desierto, con sólo unos pocos cabezas huecas y espacianos para presenciar la pelea.

Tabla 8 Atacar y Capturar

A veces es necesario poseer una persona o cosa importante para poder alcanzar tus objetivos.

01-10 El sistema solar mantiene dos mundos agrícolas imperiales, quizá satélites orbitando una gigante gaseosa. Cada mundo tiene su propio gobernador y la rivalidad entre ellos es intensa. Ha habido numerosas escaramuzas entre tropas de los gobiernos de ambos mundos, y los derechos sobre un tercer mundo deshabitado que contiene importantes reservas de agua/minerales, etc. se mantienen como motivo de litigio. Uno de los gobernadores ha conseguido desarrollar un Grox de rápido crecimiento, extra-grande y de un buen sabor reconocido. El otro está furioso, y prepara una escuadra de asalto para aterrizar en una pequeña granja, matar a cualquier peón y capturar por lo menos un par de los nuevos Grox. Sus esfuerzos se ven obstaculizados por el hecho de que ninguno de los Grox está sedado o controlado.

11-20 Un personaje inusual ha aparecido en la ciudad, un sonriente maníaco con ropas y costumbres extrañas. Su conversación y sus preguntas han causado un considerable desasosiego, especialmente porque proclama que es un viajero de un futuro lejano. El gobernador no sabe como tratar el problema y envía a un destacamento de sus guardias a capturar al viajero del tiempo y cualquier amigo que pudiera tener.

21-30 Una raza alienígena acaba de terminar una inmensa astronave de potencia incomparable. El Imperio está interesado en obtener la nave, tanto para retirarla del arsenal de sus enemigos como para estudiar su método de construcción. La astronave está aún en período de pruebas y el plan consiste en robarla de la estación de investigación ultrasecreta antes de que pueda ser lanzada al espacio. Un equipo de agentes de incógnito guiados por un Asesino/navegante/psíko hace un esfuerzo desesperado para robar la nave delante de las narices de los técnicos y los guardias.

31-40 Dos astronaves han chocado en un mundo seco y desolado, una es humana y la otra alienígena. Cada tripulación contempla a la otra con un cierto grado de hostilidad. Cada nave está gravemente dañada, pero con partes de la otra podría volver al espacio. El equipo de reciclaje de agua humano está estropeado y deben capturar el panel solar alienígena (colocado cerça de su nave) antes de 10 días o morirán. Los alienígenas sufren una reacción alérgica a la atmósfera que podrían aliviar si pudieran capturar un medi-equipo humano, hasta entonces tienen un 5% de probabilidades de que cada uno muera. La cooperación resolvería sus problemas, pero si los jugadores lo intentan uno o más guerreros/miembros normales de la tripulación estropeará las cosas saboteando regalos, disparando o luchando durante las negociaciones, etc.

41-50 Un Asesino imperial ha tomado con éxito el lugar de un gobernador planetario hostil al Imperio. El gobernador verdadero, un rabioso nacionalista completamente opuesto al dominio imperial, fue capturado e introducido en un carguero rumbo a la Tierra. Por desgracia, se escapó del embalaje especialmente preparado para transportarle, y ahora está libre en la terminal del espaciopuerto. Es vital que sea capturado de nuevo en seguida. El Asesino/gobernador es capaz de controlar a los guardias de seguridad, y hay varios agentes imperiales preparados para volver a capturar al villano. Sin embargo, el gobernador tiene un arma y es posible que sea reconocido por los agentes de seguridad en cuyo caso podrían cambiar fácilmente sus lealtades.

51-60 Una astronave que transporta documentos o datos científicos de gran importancia se ha estrellado en un Mundo de la Muerte. Dos facciones llegan simultáneamente a reclamar el botín y entran en combate. Los supervivientes pueden desear ir por ello y desde luego también están los propios habitantes del planeta. En caso de que la nave se haya estrellado en un pantano y se esté hundiendo lentamente toda la cuestión adquiere un adecuado tono de urgencia.

61-70 El gobernador de un planeta envía un grupo de soldados para asaltar un museo de otro mundo y robar una importante obra de arte. ¿Es el gobernador un entusiasta coleccionista de obras de arte o sabe algo? El objeto podría contener planos secretos, el mapa de un tesoro, o algún secreto insondable. Si es así, ¿será el gobernador el único interesado, o se encontrarán los ladrones perseguidos por otros coleccionistas? La extraña escritura, en lenguas olvidadas, tiene el poder de convocar o disipar demonios (eso dicen) y un hombre que pudiera controlar los demonios del hiperespacio sería verdaderamente poderoso.

71-80 Recientemente, fuerzas gubernamentales capturaron a un grupo de rebeldes, uno de los cuales es sin duda su jefe, aunque se mantienen en silencio y es imposible saber cuál de ellos. Antes que pudieran ser interrogados adecuadamente, escaparon a la selva cuando el vehículo levitador que los transportaba a una prisión de alta seguridad se estrelló. Cada prisionero lleva un brazalete comunicador abierto colocado en su muñeca derecha (imposible de quitar excepto con una señal codificada) y se sabe que el grupo se dirige a la selva. Los rebeldes deben ser capturados. El Jefe rebelde tiene información vital y debería ser interrogado tan pronto como sea posible, los otros no son importantes, pero es imposible saber quien es quien. Las selvas son peligrosas y están habitadas por nativos hostiles además de plantas y animales. Se sabe que las fuerzas rebeldes también están buscando a los jugadores.



81-90 El gobernador ha capturado a algunos miembros de una banda de forajidos, los amigos de su jefe, su madre, su pastor alemán favorito o a aldeanos inocentes. A no ser que los rebeldes se rindan al gobernador los rehenes serán eliminados. Con una risita maliciosa, el gobernador espera la rendición de los rebeldes. Mientras un grupo de forajidos se dirige al edificio de la prisión con intención de rendirse, otros se introducen en ella por un túnel secreto, su objetivo es encontrar y liberar a los cautivos y facilitarles la huida.

91-00 La misión de destruir una estación de investigación infestada de alienígenas iba perfectamente hasta que el sargento York se extravió demasiado cerca de la selva y acabó siendo la cena de un Tiranosaurio. Si no hubiera llevado el teleportador de regreso, si al menos el comunicador de la nave no estuviera estropeado, si las tormentas hiperespaciales no estuvieran a punto de aislar el planeta del todo, si pudieran encontrar ese •%?! dinosaurio antes de que su sistema digestivo deposite el teleportador en algún punto al azar de la selva. ¿Estás seguro de que todos los alienígenas están muertos? ¿No dijo el soldado Douglas algo acerca de una cosa verde y viscosa con un arma arrastrándose hacia los arbustos?.

Tabla 9 Capturar y mantener

Una invasión a larga escala a menudo necesita una acción preliminar para asegurar puntos fuertes o defensas vitales.

01-10 Un inmenso río se encuentra entre un ejército en retirada y su país de origen. El enemigo lo está persiguiendo y es sólo una cuestión de tiempo que el ejército pierda contacto con el último puente. El comandante del puente tiene órdenes de destruirlo, aislando al ejército pero impidiendo que el enemigo lo utilice. Sin embargo, su intención en particular es utilizar su pequeña guarnición para mantener el puente abierto tanto tiempo como sea posible. Una pequeña vanguardia enemiga se dirige mientras tanto hacia el puente con orden de capturarlo. Cuando sobreviene el choque, el comandante del puente decide minar el puente pero su equipo resulta defectuoso. ¿Podrán los atacantes tomar el blanco antes de que el comandante active sus minas?.



11-20 El enemigo está casi derrotado, pero como un último acto de venganza desesperada, han desarrollado una cepa de virus que tienen intención de lanzar a vuestra colonia/mundo. Sólo hay un misil en un apartado silo en medio del desierto. Como una fuerza grande alertaría al enemigo del hecho de que sabes que existe el misil, a un equipo pequeño y bien equipado se le ha ordenado aterrizar y capturar la base/el arma hasta que lleguen refuerzos.

21-30 La guerra ha alcanzado una gran ciudad que alberga importantes fábricas de construcción de armamentos. Ahora una factoría está siendo atacada. Aunque los obreros sitiados están produciendo Dreadnoughts al ritmo de 1 por cada turno de juego ¿podrán los atacantes capturar la factoría y destruir la capacidad de los defensores de construir refuerzos? ¿O podrán los defensores resistir hasta que se pueda disponer de tropas de algún sector adyacente de la ciudad?

31-40 La incursión fue un éxito y tu tripulación de duros forajidos/piratas/rebeldes se las arregló para escapar con cantidades sustanciales de dinero y otras mercancías. Las autoridades te persiguieron todo el camino hasta el espaciopuerto donde Abdul Goldberg te esperaba con la nave de fugas; sin embargo, esa rata traidora te había timado dejando a ti y a tu banda abandonados. Hiciste lo único lógico, meterte en una nave que repostaba. Uno de vosotros necesita activar los sistemas de la nave desde dentro mientras que otros guardan las bombas de combustible. ¿Cuánto combustible necesitarás? ¿Cuánto tardarán en preparar la nave para el espacio? ¿Está vacía? ¿Qué contiene la bodega? Las autoridades se acercan. ¿Ha sido Goldberg presa del pánico y ha huido o te ha traicionado?

41-50 Unos siniestros cultistas adoran a entes del hiperespacio en un viejo complejo celular muy por debajo de la ciudad. Estos locos psíquicos hacen sacrificios regulares de jóvenes psíkos observando estrictos rituales que creen necesarios para su perversa religión. Un grupo de agentes imperiales ha rastreado al grupo, sólo para encontrarse envueltos en intentos de convocar entidades del hiperespacio usando antiguos artefactos y sacrificios humanos. No sabes si es posible, pero su poder es considerable. Ahora, uno de tus propios agentes ha sido capturado y esta siendo preparado para el sacrificio en un ritual final que convocará una entidad supuestamente con poder para destruir el mundo. Los cultistas están preparados para hacer el sacrificio en un momento determinado importante para su ritual. Tu objetivo es rescatar a tu propio agente o por lo menos impedir la culminación del ritual en el momento apropiado.

51-60 Viajar por la galaxia en busca de chatarra no es la forma más fácil de ganarse la vida, así que cuando apareció la oportunidad de obtener la astronave alienígena, ¡estabas allí como una bala!. El planeta es un Mundo de la Muerte, pero la nave debe valer una fortuna, así que rápidamente aterrizaste al lado y montaste un taller de desguace. Los robots se afanaban en hacer pedazos la nave y embalarlas cuando fuiste atacado por una partida de Jokaeros. ¿Qué persiguen? Una cosa es segura y es que no quieren tu chatarra, y preparas defensas apresuradamente. ¿Podréis tú y los robots defender la chatarra, desmantelar la nave, cargarla en tu mercante y despegar antes de que los Jokaeros arrasen tu campamento?

61-70 Los nativos convergen hacia la antigua pirámide mientras tu equipo de exploración alcanza la cámara interior. Profundamente enterrada en su interior se encuentra el objeto de tu misión, la cápsula del tiempo alienígena que ha reposado en la oscuridad durante casi 50 mil años. El teleportador de regreso se ha perdido, y se ha despachado una astronave para recoger al equipo. Pero a no ser que los nativos puedan ser mantenidos lejos de la entrada volverán a sellar la pirámide atrapando dentro a los exploradores para siempre. ¿Hay otras entradas? y si es así, ¿podrán los exploradores enfrentarse a mayores peligros que los que esperaban?

71-80 El convoy va directamente hacia la ciudad sin saber que se desarrolla una batalla por la posesión del edificio de la terminal. Poca gente sabe que el gobernador está a bordo, pero de algún modo los rebeldes lo han averiguado y han capturado la terminal, donde el convoy tiene que llegar en cualquier momento. Habiendo colocado los explosivos, los rebeldes sólo tienen que esperar la llegada del convoy antes de destruirse a sí mismos y a su enemigo, si pueden resistir frente a las tropas del gobierno que se les oponen.

81-90 Un grupo de tropas ha sido enviado para capturar una planta de procesamiento de aguas enemiga y envenenar el agua que bombea a la ciudad cercana. Llevará bastante rato envenenar cada uno de los tanques de almacenaje, y la base está fuertemente guardada. Para asegurarse de que el veneno es plenamente efectivo, los atacantes deben impedir que los defensores alcancen los tanques durante un tiempo determinado (digamos 3 ó 4 turnos después de haberlos envenenado). Hay que ocuparse de todos los tanques, y cualquier reserva de agua localizada y tratada de igual manera.

91-00 La atmósfera del planeta es altamente corrosiva y en el exterior hay que llevar trajes protectores, aunque sólo ofrezcan protección durante pocas horas. La burbuja de supervivencia que alberga al equipo de investigación es el único lugar seguro, se divide en numerosas secciones estancas y es bastante grande. Una fuerza enemiga aterriza mientras la mayor parte del equipo está fuera, y debe penetrar en la construcción, dominar a los defensores que quedan, y prepararse para defender la base frente a los habitantes originales según vuelven. La entrada a la construcción debe conseguirse en un determinado número de turnos por cada bando, y cualquier sección dañada en el asedio puede perder su capacidad de protección.

Tabla 10 Situaciones extrañas y operaciones especiales

01-10 La investigación preliminar de un planeta recientemente accesible descubre un grupo perdido de humanos que de algún modo han desarrollado un rasgo mental o físico misterioso (por ejemplo casi toda la población es psíka, pero son invulnerables a la dominación alienígena de tipo psíquico). De vuelta en la Tierra, los Adeptus Mecánicus están fascinados y piden unos pocos cientos de muestras para experimentación. Por desgracia, la población del planeta también sufre otra mutación, todos son maníacos psicópatas «usuarios» de hacha con una inteligencia menor que la de una Medusa saltarina Chtelleana. Se ha enviado una fuerza de tropas imperiales para escoltar a los científicos mientras seleccionan y capturan muestras para enviarlas de vuelta a la Tierra.

11-20 Una factoría de construcción de robots se ha vuelto loca por alguna razón. Los robots vagabundean matando gente, y algunos se han escapado a la ciudad donde están causando un pánico considerable. Entra en la factoría, destruye cualquier robot descarriado y cierra las líneas de producción antes de que la ciudad se vea inundada por ellos.

21-30 Tu accidente en medio de la selva del Mundo de la Muerte no podía haber ocurrido en peor momento. En pocas horas todo el planeta va a ser esterilizado por una potente bomba vírica de la cual no hay forma de escapar, la explosión por sí sola matará con casi total seguridad a ti y a tu tripulación. Tu única esperanza es alcanzar la estación ecuatorial y desmantelar la bomba antes de que estalle. Para alcanzar la estación tendrás que abrirte camino a través de la selva, y una vez allí las defensas robot deben ser controladas antes de poder ocuparse de la bomba.

31-40 Había sido una fuga arriesgada de la cárcel de alta seguridad, pero conseguiste llegar al espaciopuerto y robar una nave antes de que las autoridades descubriesen que tú o tu banda os habíais ido. La primera parada era viajar a tu escondite secreto y recuperar el tesoro en dinero/mercancías robadas que escondiste antes de tu captura. La traición de Abdul Goldberg te costó tu libertad, ¡pero nunca pondría sus manos en el botín! Al empezar a recuperar el tesoro de donde está enterrado en las ruinas en la selva, te atacan de repente. No es otro más que el traidor de Goldberg que probablemente planeó tu fuga sólo para poder seguirte para robar tu botín.

41-50 Un miembro de la tripulación de la nave es un Vampiro u otro alienígena desagradable y ha poseido a la mayor parte de la tripulación. ¡El resto de la tripulación debe destruir esta amenaza antes de que les destruya a ellos!.

51-60 Un Inquisidor ha descubierto que se han encontrado extraños artefactos alienígenas en las viejas ruinas. Estos artefactos tienen un poder inusual (que puede inventar el GM, por ejemplo pueden resucitar a los muertos si se usan antes de un día). Algunos artefactos han caído en manos de salteadores, otros en propiedad de grupos religiosos, coleccionistas privados, etc. Hay informes de que alienígenas y otros seres hostiles están interesados y han aterrizado en la selva para investigar las ruinas. Debes usar fuerzas locales para capturar/comprar/robar o por otros medios volver a poseer estos objetos a la vez que se les niegan a los enemigos del Imperio. Los nativos son primitivos, ¿saben algo acerca de los objetos? Y, ¿tienen alguno? ¿Son hostiles a esta profanación de los lugares de sus ancestros o pueden ser persuadidos de ayudar en la misión?

61-70 Un error administrativo ha remitido dos fuerzas idénticas a un mundo custodiado por alienígenas. Ambos tienen las mismas órdenes, destruir toda resistencia armada en el planeta. Los habitantes del planeta podrían ser mímicos o tener poder alucinógeno o su atmósfera podría producir efectos similares. Como resultado, cada fuerza tiene órdenes de mantener un estricto silencio en las comunicaciones, de desconfiar de todo lo que vean y de destruir totalmente la oposición. No sólo tiene cada fuerza humana que enfrentarse con los alienígenas, sino que, naturalmente, considerarán a los otros parte de la amenaza alienígena. Para empeorar las cosas se pueden dar poderes a los alienígenas que les permitiesen tener el mismo aspecto que las tropas humanas, esto podría ser en la forma de un generador de ilusiones o podría ser una capacidad mutante natural asociada a los habitantes del planeta.

71-80 Los túneles Ambull parecían un buen lugar para esconderse. No podías imaginarte que estaban aún habitados, un hecho que se hizo aparente sólo cuando el tiroteo atrajo la atención de las criaturas. Tus rebeldes/forajidos conocen los túneles de arriba a abajo, pero ahora están infestados de Ambulls y las autoridades han penetrado las defensas externas (¡van a encontrar una sorpresa!). ¿Están tal vez algunas de las salidas del oeste aún abiertas?. ¿Podrás abrirte camino antes de que las autoridades o los Ambulls te cojan?. ¿Tendrás tiempo de visitar los almacenes, cuevas y otras cámaras para rescatar artefactos/botín/secretos importantes o conseguir más armas?.

81-90 Un rico oficial imperial está deseando cazar algún ejemplar de la vida salvaje local para ponerlo en su pared. Como el planeta está abarrotado de todo tipo de grandes criaturas depredadoras esto no será problema y alquila un equipo de nativos expertos para guiarle al corazón de la selva donde viven las criaturas más grandes y feroces. Los nativos que adoran a la más grande y cruel de estas criaturas emboscan a la partida, pero el oficial sabe por ellos de la existencia de esta criatura tamaño king-kong y ¡quiere conseguirla!. Mientras tanto un equipo de conservacionistas de los animales han descubierto el paradero de los cazadores y están buscando a la criatura. Mientras cazadores, nativos, conservacionistas y la criatura convergen, la decisión del oficial se convierte en una locura que pasa a ser su obsesión principal.

91-00 Un misterioso extraño ha contratado un grupo de tipos poco fiables para entrar en la fortaleza/casa de una importante familia de Navegantes y secuestrar al cabeza de familia. Los aventureros parten con un mapa de la fortaleza y varios medios de entrada. Una vez dentro, sin embargo, su tarea se complica, ya que no solo la fortaleza está bien guardada, sino que parece que hay varios personajes vestidos de manera idéntica y que responden a la descripción del blanco. El misterioso extraño es en realidad el celoso hermano del cabeza de familia, el cual ha confesado su fechoría a su cuñada con la que tiene un romance secreto. No queriendo alertar a su marido de la traición de su hermano (o de su propia infidelidad), ha drogado al cabeza de familia (duerme en su habitación) y se ha disfrazado para parecerse a él. Ha ordenado también a varias doncellas jóvenes hacer lo mismo, y ha forzado a su traidor amante a adoptar un atuendo similar. Su plan es que los aventureros secuestren a la persona equivocada y que o bien ella o su amante se encuentren con los aventureros según lo planeado y «recojan» a la víctima a cambio de la recompensa prometida. La mayoría de los sirvientes tienen el día libre, y de cualquier baja entre los guardias se culpará a un intento de robo. El viaje a y desde la fortaleza incluye batallas potenciales con criaturas que viven en las cloacas, la policía local, mafias, etc.

• SUBTRAMAS

La trama principal de una partida puede mejorarse con una subtrama, cuyas ramificaciones sólo conoce el GM. Las subtramas las hace efectivas el GM y a menudo implican que el GM dirija las figuras de un jugador o introduzca nuevos oponentes. Cualquier trama puede animarse con la adición de una subtrama, los incidentes menores de esta clase pueden de repente convertirse en esenciales para el éxito de una misión.

Puedes generar una subtrama al azar de la siguiente tabla si quieres, o puedes sustituirla por una idea original tuya.

01-15 Una de las figuras del jugador ha contraido sin saberlo una dosis de SLAM (Síndrome de Locura Aquirida Misteriosamente). La enfermedad aparece instantaneamente y sin previo aviso, haciendo que la víctima actúe de un modo totalmente incontrolado, homicida e impredeciblemente peligroso hasta que sea misericordiosamente eliminado. El SLAM se transmite misteriosamente a través de cualquier tipo de ropa de protección, paredes, planchas de blindaje, etc. Cualquier criatura de la misma raza tiene 1 probabilidad sobre 6 de contraer la enfermedad si se acerca a 4 cms. de la víctima. Esto se manifiesta al principio de cualquier turno siguiente con la tirada de 6 en un D6.

06-10 Una unidad militar está descontenta con su líder, el cual es brutal, incompetente, estúpido, deshonesto o tiene cualquier otro defecto que le hace extremadamente impopular. Si se les ordena trazar una línea de fuego que pase a menos de 4 cms. de su líder, hay un 50% de posibilidades de que el tirador le apunte «accidentalmente». El jugador sigue sin saber nada de la situación y tira para acertar al blanco que el quería. EL GM hace una tirada del 50% y si la tirada de dados del jugador es suficiente para acertar al oficial el tiro cambia de blanco. A no ser que el disparo acierte al jefe, el intento se mantendrá secreto y el disparo se tomará como un fallo ordinario. El jugador que controla las tropas no se dará cuenta de ningún problema o disparos «erróneos» hasta que acierten al oficial.

11-15 Un vehículo sufre un problema mecánico y se estropeará quedando inmovilizado en una tirada secreta de 6 en un D6 que se hará tanto si se proporciona asistencia mecánica o no, pero continuará estropeándose/reparándose durante la partida. Las armas y el equipo no son afectados.

16-20 Sin que ningún bando lo sepa el área de la batalla está llena de minas sin explotar.

21-25 Uno de los personajes que toma parte en el conflicto es el sujeto de una vendetta personal. Quizá se le culpa de causar la muerte de alguien, quizá es un traficante de drogas sin condenar, o ha huido debiendo dinero. Cualesquiera que sea las razones sus enemigos han contratado asesinos a sueldo para perseguirlo y matarle. Lo pueden hacer en cualquier momento oportuno durante la partida.

26-30 Uno de los principales personajes del jugador se encuentra con alguien del pasado, una vieja novia, esposa, pariente, camarada de conspiración, enemigo, Gyrinx perdido hace tiempo, etc. Su presencia causa un interesante problema o introduce nuevas posibilidades para el jugador.

31-35 La escena de la batalla ha sido inesperadamente elegida por una banda de criminales como lugar para llevar a cabo un trato secreto de algún tipo, encontrándose con otros contrabandistas, intercambiar rehenes, cambiar dinero, drogas, armas, etc.

36-40 Un personaje siente un resentimiento inexplicable contra otro y sufre odio tan pronto reconoce a su enemigo. Pueden ser personajes del mismo o distintos bandos, soldados ordinarios, personalidades o cualquier figura. Razones adecuadas serían: haber matado a un amigo o pariente, robar un objeto valioso, traición, o cualquier cosa que el GM considere apropiada.

41-45 Una vez cada 30 mil años un inmenso cometa emerge del espacio profundo e inesperadamente provoca el pánico en el planeta. El cometa elige justo ese momento para llegar, produciendo fenómenos atmosféricos, como los descritos para Mundos de la Muerte, cada turno.

46-50 Criaturas o plantas de las cuales los jugadores no sabían nada previamente atacan, creando problemas adicionales para ambos bandos. Quizá un rebaño está a punto de hacer su migración anual, la batalla se encuentra entre las criaturas y su bebedero o tal vez un grupo de criaturas depredadoras han sido atraídas por el tiroteo.

51-55 Mientras los jugadores combaten, otra fuerza alienígena aterriza y se mete en el jaleo, quizá esperan sacar alguna ventaja del desorden para llevar a cabo alguna misión propia.

56-60 Uno o más personajes están en realidad controlado por o es realmente una entidad hiperespacial y puede elegir aprovecharse de esto en algún momento durante la partida. El jugador que lo controla se ve entorpecido para cumplir alguna misión propia.

61-65 A un jugador se le ha suministrado una remesa de armas defectuosas. Cualquier tirada para impactar original de 1 significa que el arma se ha estropeado.

66-70 Cualquier edificio o artefacto perteneciente a una antigua civilización tiene poderes inesperados. Los personajes que entren en edificios o que toquen artefactos ganan/pierden niveles de características, se hacen totalmente pasivos/sujetos a odio contra cualquier otro, sus mentes son controladas por las mentes inmateriales de una antigua raza, mutan, reciben habilidades especiales no cubiertas por las reglas, etc. El GM puede elegir o inventar cualquier efecto adecuado.

71-75 Refugiados de las guerras se hallan atrapados en el conflicto, algunos individuos entre ellos pueden desear luchar, otros simplemente deambulan y estorban el campo de fuego.

76-80 Antes de la ruptura de hostilidades el área fue visitada por el sorprendente Psicocirco Intergaláctico del Dr. Gostello. El circo ha sido pillado en medio de la lucha y su colección de peligrosas criaturas, alienígenas fantásticos, mutantes escalofriantes y payasos psíquicos intentan defender su circo/escapar/sobrevivir.

81-85 La zona de combate está inesperadamente atravesada por un laberinto de túneles justo por debajo de la superície. Vehículos, equipo pesado e incluso figuras pueden caer en ellos por sorpresa, donde pueden encontrarse enfrentados no sólo a figuras enemigas sino a quien construyó los túneles originalmente.

86-90 Sin que ningún bando lo sepa una de las figuras de personalidades en el campo de batalla es un androide experimental (una construcción de los Adeptus Mecanicus, si es humano). El androide funciona exactamente como un humano hasta que es impactado, entonces hay un 50% de posibilidades de que se vuelva loco, moviéndose, disparando y atacando al azar. Al mismo tiempo sus circuitos de potencia se ponen fuera de control aumentando todas las características en +1. Después de D10 turnos el androide explota con un radio de explosión de 4 cms., causando un impacto de *F5* a cualquiera en la zona de explosión.

91-95 Un equipo de cámaras pertenecientes a una compañía de noticias ha llegado de algún modo al campo de batalla y está vagabundeando mientras intenta entrevistar a las tropas y filmar sus actividades. Todas las tropas a 8 cms. del equipo serán distraídas y sufrirán una penalización de -1 en todas las tiradas. Los jefes de unidades y las personalidades pueden disparar a estos buscapleitos, otras tropas serían reacias a hacerlo.

96-00 Sin que los jugadores lo sepan, un edificio de la mesa alberga una colección de antiguos vehículos, todos en perfecto estado de funcionamiento y pueden ser estudiados y activados del mismo modo que cualquier otro equipo desconocido.

Los editores de **Warhammer 40.000** te invitan a enviar tus propias ideas para tramas o subtramas adecuadas para su inclusión en estas tablas. Si tienes una idea realmente original, por favor, envíala usando un sobre por separado de cualquier otra correspondencia y adjuntando un sobre sellado con tu dirección si quieres que devolvamos tu envío.

• COLECCIONANDO Y PINTANDO TUS FUERZAS

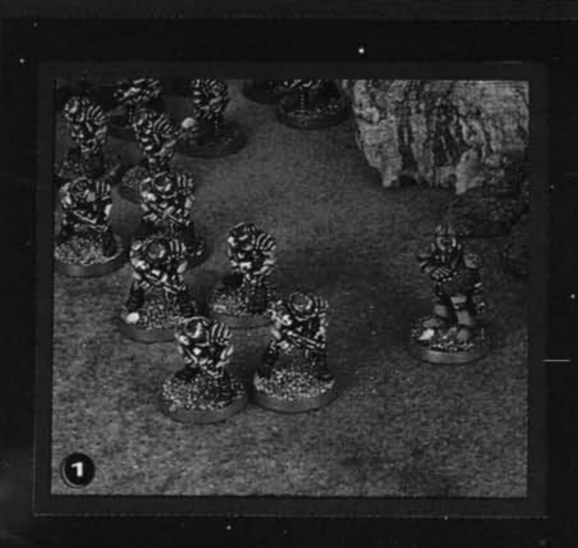
El arte de coleccionar, pintar y transformar figuras de metal y plástico es una labor ardua, que puede llenar por sí sola un libro entero. En este capítulo incluímos unas ideas básicas sobre comprar, montar y pintar figuras, tanto de plástico como de metal. **Citadel Miniatures** es conocida desde hace mucho como la primera fábrica de miniaturas de metal para juego, combinando los talentos de algunos de los mejores escultores de miniaturas del mundo y las más avanzadas técnicas de producción. La excelente gama de figuras de **Warhammer 40.000** ha sido producida en cooperación con los diseñadores del juego (en realidad, algunos de los escultores son apasionados jugadores de **Warhammer 40.000** y han ayudado a diseñar y probar el juego). Además de las figuras metálicas, **Citadel** produce toda una gama de vehículos y figuras en plástico, que tienen un precio mucho más reducido que el de sus contrapartidas de metal. Una vez pintadas, es difícil distinguir unas de otras.

• COMPRANDO FIGURAS

Aunque es típico comprar una nueva figura por impulso (¡Y no sé de nadie que no lo haga!) es más práctico pensar sobre tus fuerzas y planificar cuidadosamente tus compras. Si eres miembro de un grupo regular de jugadores, es una buena idea que cada jugador se dedique a un tema o raza particular. Un jugador se concentra en Marines del Espacio, mientras que otro se dedica a Orkos o Eldar, por ejemplo. Naturalmente, la mayoría de tus batallas incluirán humanos, por lo que varios (o todos) los miembros del grupo pueden coleccionar algunas tropas humanas. De todos modos, hay muchos tipos de humanos para coleccionar (desde habitantes de mundos salvajes-medievales a soldados imperiales, escoltas de gobernadores planetarios, piratas, etc.). Un jugador puede querer concentrarse en monstruos y en alienígenas «extraños» (¡aunque parece ser que es siempre el GM quien acaba coleccionando las criaturas menos habituales!).

Los jugadores deben intentar crear una fuerza amplia de su raza predilecta. La mejor forma de hacerlo es comprarse una unidad de una sola vez (normalmente, diez figuras). En la mayoría de las razas, esto significa 6 o 7 soldados básicos, un oficial y 2 ó 3 armas especiales.









1. Guerreros de la Legión Penal.
2. El ejército imperial choca con los Eldar.
3, 4, 5. Una selección de soldados Squats.
6. En mitad de una partida.
7. Una cinta métrica larga es muy útil cuando hay que hacer mediciones complicadas.
8. Guerreros mercenarios Eldar.
9. Los aledaños de una ciudad son la ubicación de este asalto.





sealed d·a·t·a



La variedad de armas y posturas puede hacer más interesante la pintura, y una vez acabado tendrás una unidad útil. Además, es más rápido pintar muchas figuras de una vez, por lo que tus ejércitos crecerán más rápido que si compras pieza a pieza.

Puedes encontrar las figuras **Citadel** en muchísimos establecimientos (probablemente en el mismo sitio donde adquiriste este libro. Si no, ponte en contacto con el Editor). Cuando adquieras tus figuras, procura elegir aquellas fundidas lo más limpia y perfectamente. Puesto que los moldes de caucho son flexibles y blandos, no duran eternamente, y las figuras que se fabrican así pueden variar ligeramente de fundición en fundición (aunque las que se ofrecen a la venta no tienen deformaciones ni detalles quebradizos). Algunas rebabas producidas por los conductos de aireación o las junturas del molde pueden llegar a ser inevitables, pero son fácilmente eliminables antes de ponernos a pintar.

• PREPARACION: FIGURAS DE METAL

Antes de pintarlas, todas las figuras de metal deben de ser «pulidas» usando una cuchilla de modelismo. Los moldes en los que se funden las figuras de metal se componen de dos mitades, y un desajuste entre ambas puede producir más «líneas de molde» (una fina rebaba que rodea a toda la figura del pie a la cabeza). Si este exceso de metal forma una película de metal que «une» las extremidades de la pieza, se le suele denominar rebaba. Tanto las líneas de molde como las rebabas pueden ser eliminadas con una cuchilla de modelismo (¡la herramienta más simple y útil que puedas poseer!). En ocasiones hay finas hebras de metal adheridas a la figura y que hay que eliminar (se trata de restos infiltrados en los conductos de aireación que han sido hechos en el molde para que el aire pueda salir, y que son fácilmente eliminables con lima o cuchilla). Estas hebras no son realmente imperfecciones, sino una buena señal: si el conducto del aire se llena de metal quiere decir que no ha quedado aire dentro del molde que pueda producir burbujas o concavidades. Si encuentras alguna pequeña concavidad de este tipo, sabrás que es debido a una mínima burbuja de aire atrapada en el molde (aunque los pequeños agujeros son pasables, ya que pueden rellenarse fácilmente o recubrirse con pintura).

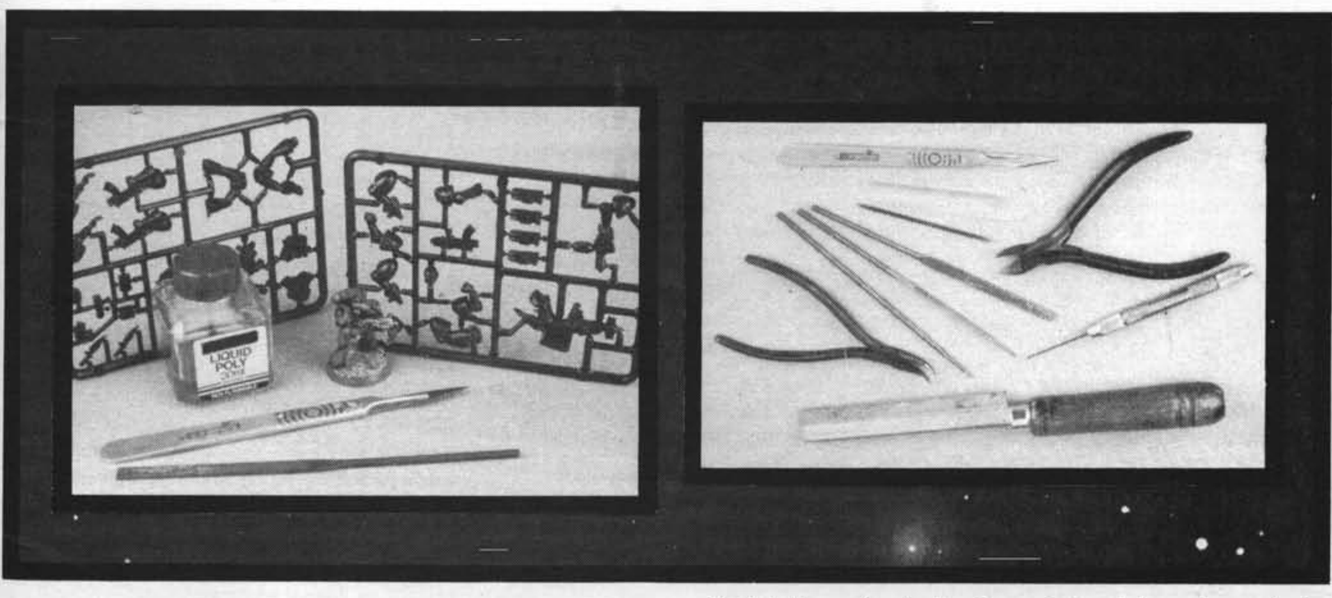
Puesto que las figuras **Citadel** se sirven con bases de plástico separadas, debes pegarlas antes de pintar. Puedes emplear un pegamento de dos componentes, como Araldit, para esto (extiende el pegamento sobre el agujero de la base y sobre la pestaña de la figura antes de unirlas). Si una figura no se sustenta en el agujero, puede sujetarla con plastelina durante unos minutos para dejar que el pegamento fragüe. No te preocupes de los restos de adhesivo que queden sobre la base, más adelante los recubriremos.

Una vez que la figura ha sido unida a la base, podemos aplicar una base decorativa como suelo. La base debe cuadrar con tu escenografía, y debe hacerse de forma que no resulte incompatible cuando tu partida se juegue en una jungla o en las calles. Es una cuestión de gusto: puedes pintar la base como losas de pavimento, pero se verán ridículas en medio de una jungla; puedes pintar tus bases como si fueran follaje, pero resultará extraño en mitad de una calle. Una buena solución es aplicar una textura rugosa a la base y pintarla en un tono neutro de gris o marrón. Esto suele quedar aceptable en casi todos los casos. La textura puede obtenerse mezclando cola de contacto (del tipo usado por los zapateros) con arena fina. Aplica primero el pegamento y echa luego arena encima. Procura evitar que el pegamento manche la figura. Una alternativa es usar una pasta de relleno, como Aguaplast. Antes que se seque puedes espolvorearle arena, o, una vez seca, pegar hierba artificial (pero no cubriendo toda la base). Cualquier método que emplees es mejor que dejar la base sin pintar.

• PREPARACION: PLASTICOS

Las figuras de plástico son moldeadas en poliestireno rígido de alta resolución y se presentan como «kits» para montar. Este formato permite una cierta variedad en postura y equipo, por lo que puedes no tener dos figuras iguales. Primero, limpia todo el kit con agua caliente y un poco de detergente, para eliminar cualquier resto de grasa de los moldes de acero. Antes del montaje, separa las piezas del bastidor en que vienen usando una cuchilla de modelaje y elimina las líneas del molde de la misma manera que en las figuras de metal. El montaje es fácil usando un pegamento de poliestireno (el líquido es muy recomendable). Aplica cuidadosamente un poco de pegamento a las dos piezas que debes unir, espera unos pocos segundos y luego une ambas piezas con fuerza. Si las piezas siguen sueltas o esponjosas, estás usando demasiado pegamento, sólo es preciso una pequeña cantidad para que se fijen firmemente. La figura puede ser pegada a la base en cualquier momento, y la textura a aplicar a esta se hace de igual manera que con las figuras metálicas. Las figuras de plástico son muy livianas en comparación a las de metal, se las puede compensar aplicando plastelina en el interior de la base. Con esto impedirás que estén cayéndose todo el rato y se sujetan mejor.



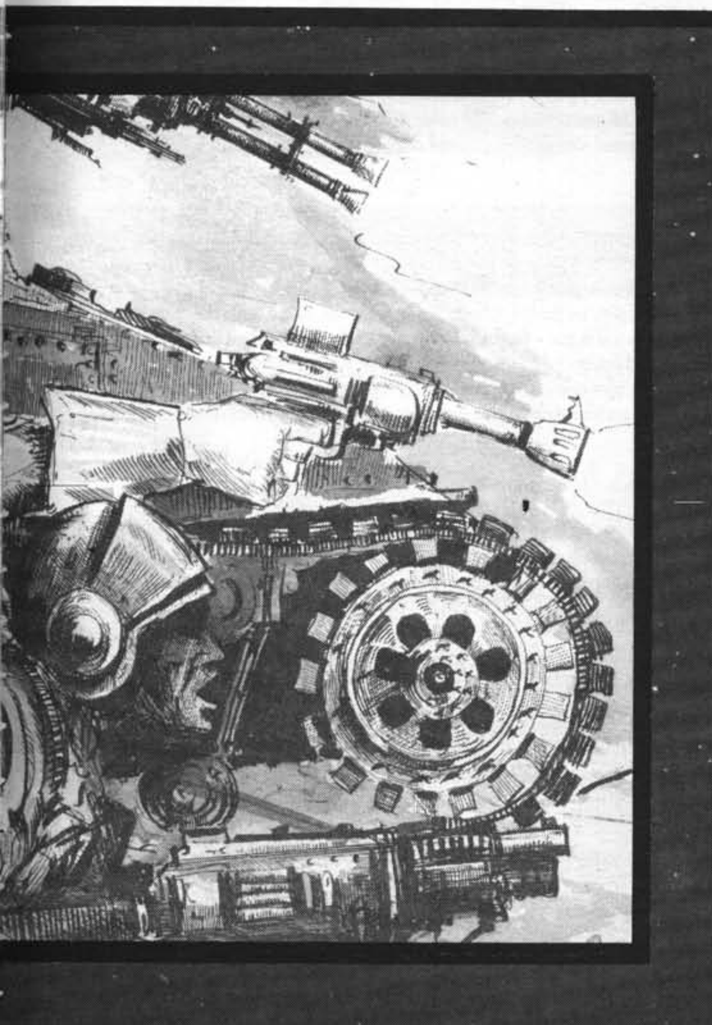


• CAPA BASE

Sea de metal o plástico, cualquier figura admitirá mejor la pintura si recibe una capa de imprimación primero. Si no lo haces, los colores pueden aparecer apagados, el color del material verse a través de la pintura y ésta se desprenderá fácilmente. Una capa base es simplemente una capa de pintura blanca que cubre a toda la figura. Los pintores experimentados conocen como obtener efectos especiales con capas base de color pero en principio, la blanca es la mejor. Lo más conveniente es dar la capa base a varias figuras de una vez pues se ahorra tiempo, materiales y esfuerzo. Cualquier pintura blanca vale, aunque **Citadel** fabrica una capa de imprimación especial que no sólo hace el trabajo, sino que protege el material. Aplicalá con un pincel grueso (por ejemplo del 3) y cubre totalmente la figura con una capa fina. Si la capa base es muy gruesa puede cubrir los detalles de la pieza. Si la pintura es muy espesa, dilúyela y obtendrás una perfecta capa blanca fina.



Quizás el sistema más eficiente de dar la imprimación a un montón de figuras es usar un spray de imprimante blanco mate (de los usados en reparaciones de coches). Pon las figuras dentro de una caja (para evitar las salpicaduras del spray) y vete a hacerlo a la calle (no lo hagas dentro de casa, los olores son horribles y siempre se acaba manchando algo). Cuando estés pintando en el exterior, recuerda que la caja no evitará que algo de pintura salga fuera (¡por lo que donde hayas plantado la caja quedará un hermoso anillo blanco!). Lo mejor es poner papeles en el suelo (y evitar dar el spray en el pavimento de un patio o en suelos de cemento a toda costa). Así cuida que no haya viento (o lluvia, nieve, erupciones volcánicas, etc.), mantén el spray a unos 15 cms. de las figuras y lanza chorros suaves. No intentes empaparlas o las cubrirás en demasía. Ahora gira la caja y da el spray al otro lado. Cuando se haya secado, mueve las figuras y cubre aquellas zonas que no lo estén (cada capa debe de ayudar a cubrir totalmente a la figura sin bañarla). Las zonas difíciles puedes cubrirlas después con un pincel



• PINTADO

Ahora casi no se usan las pasadas de moda pinturas al óleo o esmaltes, puesto que hay excelentes pinturas acrílicas disponibles. Estas pinturas pueden ser aclaradas con agua, y los pinceles pueden ser limpiados con lo mismo (evitando el tener que usar el aguarrás o disolvente, oloroso y destructor de pinceles).



Los lectores que estén familiarizados con el uso de pinturas de esmalte las encontrarán idóneas para su uso sobre figuras de metal, y todas las técnicas descritas para acrílicos pueden utilizarse con esmaltes, la mayoría de los jugadores, de todos modos, utilizan pinturas acrílicas y es por eso por lo que sólo hemos descrito las de este tipo.

Las pinturas acrílicas tienen como base el agua, pero son impermeables una vez que se secan. La mayoría de las pinturas de miniaturismo son de este tipo, incluyendo los colores **Citadel**, que están diseñadas especialmente para pintar figuras Citadel. Todos los acrílicos son mezclables e intercambiables (así, si un color que te gusta es comercializado por un fabricante, fácilmente podrás mezclarlo con las pinturas producidas por otra marca). Además de las pinturas de modelismo que se venden en las tiendas especializadas, puedes comprar acrílicas en tubo en las tiendas de arte. Suelen quedar más gruesas que las pinturas de modelismo, perdiendo poder cubriente si las diluyes, pero son igual de útiles.

El Gouache es una especie de acrílico pasado de moda con una base de «pegamento». Puedes adquirirlo en las tiendas de arte. Hasta hace poco, el Gouache tenía la gama de color más amplia en pinturas acrílicas, pero ahora ya no es cierto, por lo que es mejor evitarlo, ya que no es impermeable cuando se seca y tiende a estropearse si lo tocas mucho. Algunos gouaches pueden mezclarse con acrílico.

La pintura para carteles es un poco basta para nuestros propósitos y, al igual que el gouache, no es impermeable al secarse y se maneja malamente. Sin embargo, los metálicos de estas gamas pueden ser excelentes y, por tanto, una buena adquisición.

Tu elección de colores depende de tus necesidades, pero como mínimo precisas negro, blanco, azul, amarillo, verde y marrón. La caja básica de Pinturas Citadel te suministrará los colores básicos a un precio económico y es altamente recomendable. Mezclando estos colores puedes obtener tonos diferentes, y siempre puedes proveerte de otros colores más adelante. Los colores difíciles de obtener por mezcla (y, por tanto, los mejores para comprar) son los azules oscuros, rojos oscuros/carmesíes y todos los tonos intensos de marrón. Es mejor comprar el color carne si tienes que andar haciendo muchas veces esta mezcla.

• PINCELES

Los pinceles son el elemento más importante en la armería de un pintor. La pintura es más o menos similar, pero no puedes esperar obtener un buen acabado de pintura con un puñado de pelos de vaca atados a un palo. Un buen pincel hace el pintado más fácil, rápido y divertido. Un buen pincel debe estar hecho de pelo de marta, debe obtener una buena punta si es humedecido entre el pulgar y el anular y no debe tener encrespamientos, alargamientos o pelos fuera de sitio. Examina los pinceles cuidadosamente en la tienda, los artistas se toman muy en serio la compra de un pincel y así debes hacer tú. Los buenos pinceles no son baratos, así que elige cuidadosamente. Necesitarás un Nº 1 para el trabajo normal y un Nº 0 ó 00 para los detalles. Sin embargo, un buen número 1 debe conseguir una punta tan fina con la que conseguir el mismo detalle que con el pincel más fino (lo que pasa es que el pincel fino es más manejable cuando se pintan detalles realmente diminutos).

El pintar bases con textura, aplicar capas de imprimación, barnizar y hacer pincel seco acaba dañando los pinceles, así que usa uno viejo o uno basto para estos menesteres. Un número 2 ó 3 es ideal para pintar superficies grandes y dar capas base. De todos modos, **Citadel** dispone de una gama completa desde el número 000 al número 3.



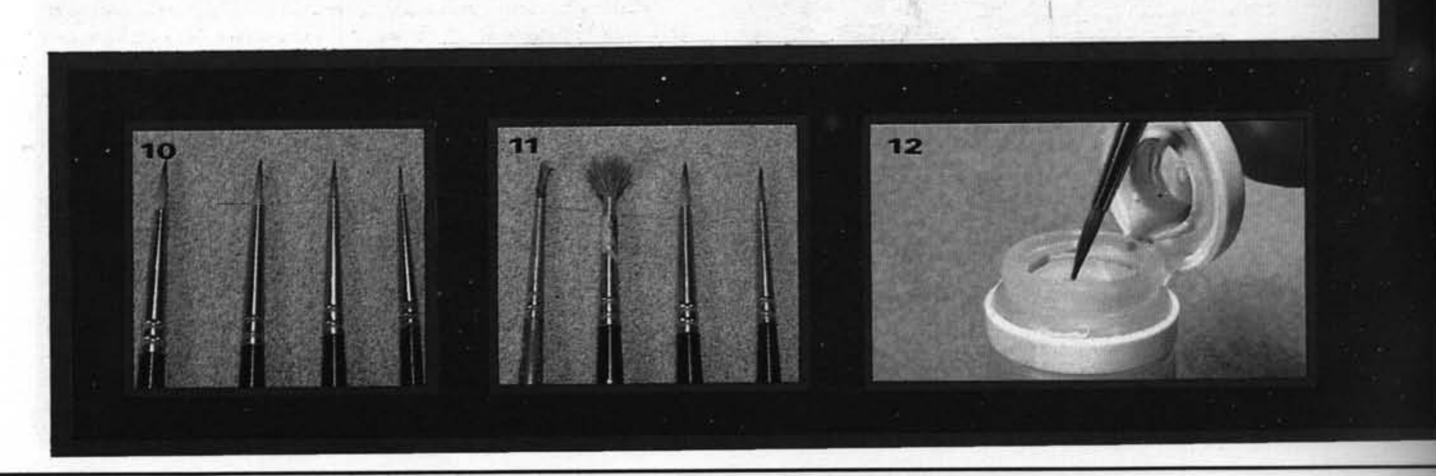
No podemos acabar sin decir que, tras haberte gastado el tesoro de Aladino en pinceles, debes cuidarlos. Nunca dejes los pinceles dentro del agua, puesto que esto hace que el pelo se deforme. Limpia los pinceles con agua tras usarlos y déjalos punta arriba dentro de una jarra o bote. Asegúrate que el lugar por donde el pelo se une al canutillo de metal está limpio, y arranca cualquier pelo desviado según aparezca.

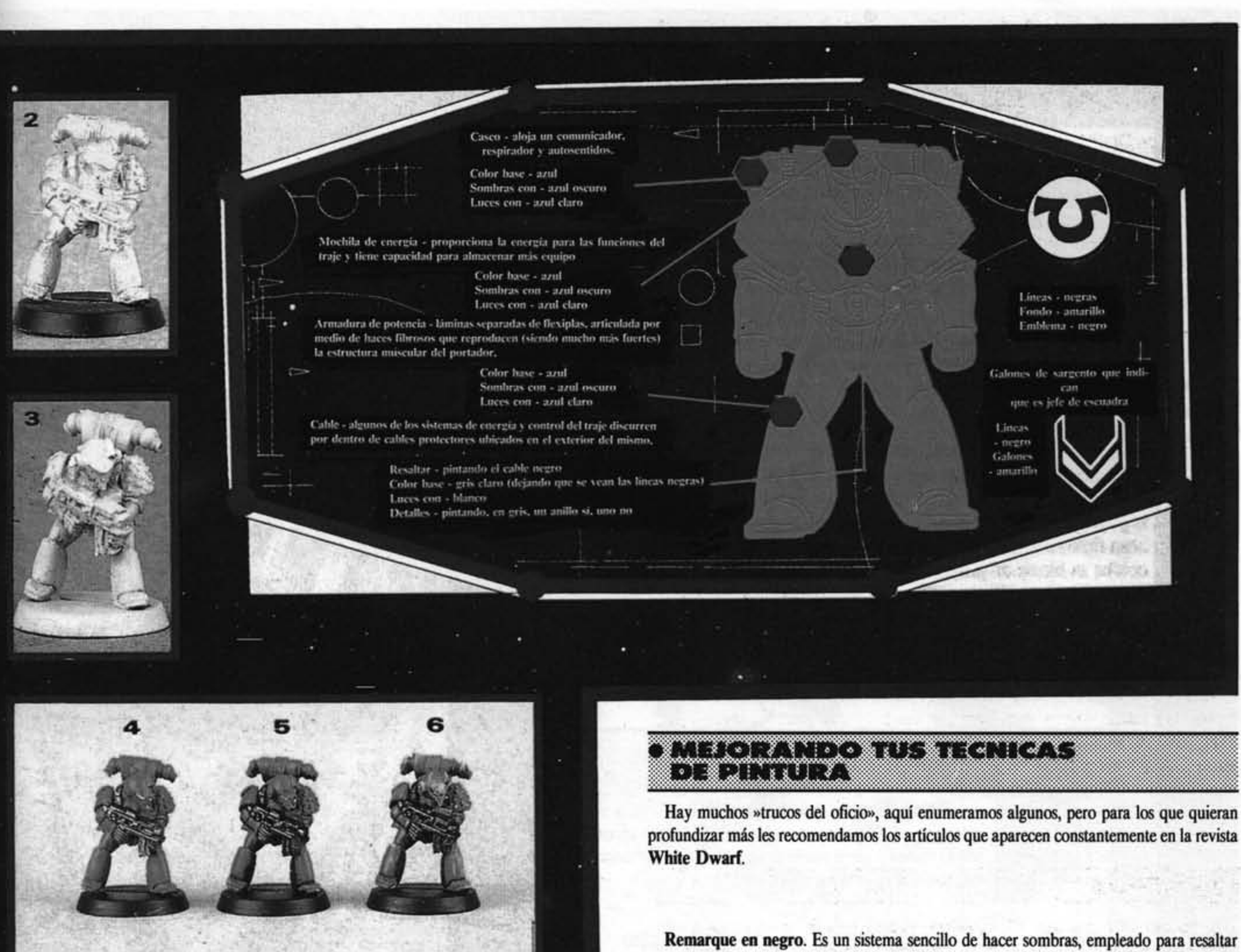
• TECNICAS BASICAS

Necesitarás una superficie firme, como una mesa; buena iluminación (lo mejor es luz diurna), al menos una jarra de agua y una paleta de mezcla (un plato viejo o una chapa metálica son ideales). Protege la superficie de trabajo con una gruesa capa de papel de periódico y pon las pinturas y el agua alrededor tuyo de forma que estén a mano. El agua debe estar limpia para evitar que ensucies las pinturas, siendo una buena idea el tener otra jarra para limpiar y aclarar colores metálicos (si no, pueden empezar a aparecer partículas metálicas en las demás pinturas). La paleta se emplea para mezclar y almacenar la pintura que estás usando, y lo ideal es que sea blanca para que destaquen los colores.

Es más fácil pintar varias figuras a la vez que comenzar y acabar una cada vez. Trabaja con un montón de figuras pintándolas todos las partes azules, todas las partes rojas, etc. En el momento en que estés con la última figura, las primeras estarán secas y listas para el siguiente color. La manera más sencilla es pintar una figura desde dentro hacia afuera, comenzando con la piel y pintando sucesivamente las diversas capas de vestimentas hasta acabar con el equipo. En principio, concéntrate en poner las pinturas en el lugar adecuado y no te preocupes demasiado con sombras y luces. Pintar hacia afuera desde la piel hace más fácil ir recubriendo los errores según los vas pintando (¡pero sólo la práctica mejorará tu técnica!).

Lo último que debes pintar es la base, que puede ser de cualquier tono neutro de gris, marrón o incluso verde. El borde de la base queda mejor pintado de negro, resaltando así la figura sobre el terreno de juego.





7 8 9

PINTADO

1. Figura acabada esperando que se le decore la base.
2. Metal tal cual viene de fábrica.
3. Capa de imprimación.
4. Colores base.
5. Colores base + remarques en negro.
6. Colores base + remarques en negro + luces.
7. Colores base.
8. Colores base + lavado oscuro.
9. Colores base + lavado oscuro + pincel seco.
10. Pinceles 00, 0, 1 y 2.
11. Los pinceles deben conservar una buena punta como los de la derecha.
12. Sacar la pintura directamente del bote es una forma segura de arruinar tu pincel. Lo mejor es usar una paleta.

• MEJORANDO TUS TECNICAS DE PINTURA

Hay muchos »trucos del oficio», aquí enumeramos algunos, pero para los que quieran profundizar más les recomendamos los artículos que aparecen constantemente en la revista **White Dwarf**.

Remarque en negro. Es un sistema sencillo de hacer sombras, empleado para resaltar los contrastes. Básicamente, es marcar cada cambio de color o material pintando una línea negra (o un tono muy oscuro de otro color). Por ejemplo, donde empieza la mano de una figura y termina la tela del puño, pintamos una línea negra y donde una mano empuña un arma, pinta una línea negra para separar la carne del metal. Esta técnica da unos buenos resultados si se hace cuidadosamente y se combina con las otras técnicas de sombreado explicadas más adelante.

Las sombras de los pliegues de la ropa y los bajorrelieves pueden pintarse con un tono más oscuro del color circundante, representando las sombras reales. Donde sea necesaria una gradación, puedes usar dos o más tonos oscuros; cada tono representa una zona más interna de la sombra. El pintado de sombras suele llevar mucho tiempo, y la mayoría de los pintores prefieren usar lavados como los descritos más adelante.

Las luces suelen reflejarse en las zonas de mayor relieve, haciéndoles parecer más claras que el resto. Para representar este pintado, usamos un tono más claro de color base, en forma opuesta de como damos las sombras. Como esto también lleva mucho tiempo, la mayoría de los artistas prefieren usar las técnicas de pincel seco para obtener el mismo resultado.

Lavados. Es una manera rápida y efectiva de representar sombras. El lavado se consigue tomando un tono oscuro del color base y diluyendo con agua. La consistencia ideal es la de un agua muy sucia más que la de pintura líquida (pero lo mejor es que experimentes para obtener la consistencia deseada para tus necesidades). Este lavado se aplica sobre toda la zona que haya que sombrear; la pintura, al ser tan líquida, se deposita en los huecos y detalles, consiguiéndose así un sombreado realista. Las zonas más externas pueden ser limpiadas con un papel suave o el dedo para eliminar cualquier resto de pintura (aunque no sea necesario si tu lavado es lo bastante líquido). Cada vez más se emplean tintas diluibles con agua para realizar los lavados. **Citadel**, en su caja *Experto*, te ofrece una gama de nueve colores. El procedimiento de uso es el mismo que el ya explicado.

Pincel seco. Es una técnica rápida y simple de representar luces. Prepara una mezcla más clara que el color base y moja el pincel en ella. Ahora quítale la mayoría de la pintura, dejando solo un residuo de color claro. Pasa el pincel por toda la zona del color base, como si estuvieses quitando el polvo. El pigmento solo se depositará en los relieves, obteniendo así luces instantáneas. Es muy importante experimentar para calcular la cantidad correcta de pintura que hay que usar. Puedes aplicar sucesivas capas más claras si eres cuidadoso.

Resaltar detalles como botones, hebillas y otros objetos pequeños resulta muy atractivo. Puedes lograrlo pintando totalmente el objeto, y una pequeña zona circundante, de color negro. Después puedes pintar el objeto de su color, dejando una tenue línea negra a su alrededor. Esta técnica puede ser aplicada a áreas grandes antes de pintarlas, obteniendo un resultado parecido a los remarques en negro.

Los tonos metálicos y difíciles pueden necesitar una capa base especial. La pintura metálica y algunos tonos claros de marrón y amarillo no se agarran bien sobre pinturas blancas. El blanco suele ser transparente y el resultado es irregular. Para evitarlo, cubre esa zona con otro color (como si fuese una segunda capa base). Para la plata, lo mejor es negro o gris; para los metales rojizos lo mejor es marrón. Los amarillos claros quedan bien sobre marrónes claros o tonos oscuros de su mismo color. Las pinturas varían y puede que encuentres colores mejores para tus necesidades.

• TABLA DE SOMBREADOS

Esta tabla te indica qué colores más claros u oscuros usar para obtener luces y sombras, pudiendo ser empleada con todas las técnicas descritas previamente. Cuando mezcles tonos, recuerda que los colores claros son claros y no blanquecinos y los oscuros son oscuros y no negruzcos. Añadir blanco o negro puede servirnos en algún momento, pero su exceso sólo nos producirá tonos descoloridos o sucios.

COLOR BASE	TONO OSCURO	TONO CLARO
Blanco	Gris, gris azulado o marrón claro desvaído	Blanco
Negro	Negro	Azul oscuro
Gris	Negro	Blanco
Rojo	Carmesí	Escarlata, naranja o amarillo
Amarillo	Marrones amarillentos, marrones rojizos claros o naranja	Blanco o amarillo claro
Verde	Verde oscuro, azul o negro	Verdes claros y amarillo
Carne	La mayoría de los marrones-rojizos	Añádele blanco o amarillo claro
Marrón-amarillento	Marrón rojizo oscuro	Marrón más claro, amarillo o blanco
Marrón rojizo	Marrón rojizo oscuro	Marrón amarillento

Los tonos oscuros del rojo pueden obtenerse añadiendo una pequeña cantidad de verde al color base. Similarmente, puedes obtener un tono más oscuro de verde añadiendo una pizca de rojo. No se pueden considerar colores puros o pigmentos como el carmesí o el verde botella. El azul es difícil de oscurecer, por lo que es mejor comprar un bote de azul oscuro adicional (como el azul cobalto o prusia de un artista o su equivalente en pintura de hobby).





Las escuadras de asalto de los Marines del Espacio están equipadas con armas de cuerpo a cuerpo tales como espadas mecánicas, espadas de potencia y pistolas bolter. La entrada en edificios o a traves de los cascos reforzados de las naves espaciales se consigue gracias a un cortador láser o un generador de .campo de fase. Cuando la primera oleada de atacantes avanza, las bajas suelen ser muy elevadas. Los primeros soldados que atraviesan la brecha son, inevitablemente, muertos casi instantáneamente. El ser incluido en una escuadra de asalto es siempre un gran honor. Nunca hay escasez de voluntarios para misiones suicidas como éstas. Los supervivientes de las escuadras de asalto tienen derecho a llevar un emblema especial, están exentos de ciertos servicios domésticos y, normalmente, suelen obtener ascensos con rapidez.

• MODELISMO

Los modelistas entusiastas de la fantasía pueden considerarse ajenos al resto de la humanidad, y son fácilmente localizables. Las primeras indicaciones pueden no ser detectadas (una tendencia a almacenar piezas de poliestireno de embalaje bajo la cama, una profunda e irracional tendencia por los yogures en envases de extrañas formas, una inexplicable urgencia de coleccionar tapones de botellas de desodorante...) pues para entonces la enfermedad ya lo ha infectado. Para la delirante mente del modelista, el mundo tiene una apariencia extraña y diferente: los trozos de embalajes de poliestireno se convierten en edificios y bunkers, los envases de postres y margarinas son piezas para torres, los tubos de metal y cartón toman las proporciones de enormes edificios. Es dudoso que haya cura para esta situación, el autor la lleva sufriendo durante años y sabe de otros individuos con la misma dolencia (algunos desempeñan puestos de responsabilidad en la sociedad, son profesionales cualificados e incluso se rumorea que dos o tres pueden ser Diputados). Claramente esta enfermedad transciende las clases sociales y las generaciones.

Esta sección está dedicada al modelismo. Hemos mencionado ya algunas técnicas cuando describíamos el terreno, pero en las páginas que siguen explicaremos con detalle técnicas específicas y métodos de construcción y embellecimiento. Toda esta información es realmente útil, no necesitas tener ninguna habilidad especial o experiencia para intentar realizar la mayoría de los proyectos. Obviamente, necesitarás algunas herramientas de modelismo además del acceso a una caja de herramientas que incluya alicates, destornilladores y una cuchilla resistente. Al igual que en cualquier hobby de construcción o bricolage, debes ser cuidadoso y atento, tanto por tu seguridad como por la de los otros. Debes fijarte bien en las superficies de trabajo y en el lugar que te rodea, ya que algunas técnicas pueden ser destructivas, producir grandes cantidades de deshechos y olores desagradables. Si compartes tu casa con otras personas, debes pensar en donde vas a guardar tus creaciones (es sorprendente la cantidad de espacio que ocupa la escenografía y el polvo que acumula si simplemente la dejas en una estantería).

• EL IMPULSO ALMACENADOR

El autor intenta no almacenar todas y cada una de las cajas y cajones de aspecto interesante que entran en su casa (lo intenta), pero en ocasiones es incapaz de desprenderse del objeto en cuestión. Es un perfecto efecto boomerang, siempre que vas a tirar un trozo de poliestireno, repentinamente resulta obvio que es **justo** lo que estabas buscando para fabricar el tan necesitado depósito de combustible, etc., etc. Si eres lo bastante afortunado como para disponer de infinito espacio de almacenaje en casa, perfecto. Te sorprenderás de lo rápidamente que las habitaciones vacías, cobertizos, sótanos y áticos se llenan de poliestireno expandido, cartones, cajas, tapones de botellas y chatarras variadas. Si como es habitual, eres lo bastante desafortunado como para tener que compartir tu habitación con otra persona (que seguramente es *normal*), debes llegar a un acuerdo. En tal caso es importante que planifiques cuidadosamente tus proyectos, tratando de obtener los diversos componentes sin ocupar toda la casa. El poliestireno expandido suele ser lo peor, siendo preciso desarrollar una voluntad de hierro para tirar cualquier embalaje de lavadora/calefactor/horno/plancha/stereo, etc. que llegue a casa.

Además de los embalajes de poliestireno, prácticamente cada bote de plástico, paquete o envase puede tener un uso. Incluso el trozo de plástico más mundano y poco convincente puede valernos. Cuanto más resistente es un envase, mejor para nosotros (aunque una caja débil puede ser reforzada si es preciso). Los envases cilíndricos de margarinas, postres, cremas, etc. pueden formar pequeñas torres si los apilamos. Y si están hechos de plástico transparente podemos tener ventanas. Las botellas de plástico pueden servirnos como edificio o «tubopistas» cubiertas. Otros desperdicios caseros que pueden sernos útiles son los tubos de cartón del papel de cocina o del papel higiénico. Los botes de cartón resistente o metálicos (del tipo empleado para el cacao en polvo, leche en polvo, etc.) son ideales como bases para torres (se recomienda a los modelistas que desarrollen un gusto por el chocolate instantáneo con leche -a ser posible en polvo- para tener una adecuada fuente de suministros).





Si usas jabón en crema, del que viene en botes de plástico rígido, puedes tener excelentes bases para edificios o la base para torres defensivas, etc. Los tapones suelen ser más útiles que los propios envases. Es mejor no utilizar los envases de spray, aunque sus tapones suelen ser perfectas torretas y cúpulas de observación (las botellas de plástico blando son muy deformables y livianas, ¡salvo que las llenes de yeso!) y las rígidas de detergentes suelen tener formas poco interesantes o difíciles.

Los pequeños componentes de plástico son más fáciles de guardar, pudiendo ser tapones de botellas, tapas y envases. Algunos tapones de «superglue» tienen el aspecto ideal de grandes misiles, mientras que el tapón de pasta dentrífica es ideal para escapes de motores. Cuando tires material eléctrico, no olvides hechar un vistazo a sus componentes internos, ponlos en una caja de zapatos y empieza una colección (te sorprenderás de como pequeñas piezas pueden inspirarte un modelo completo).

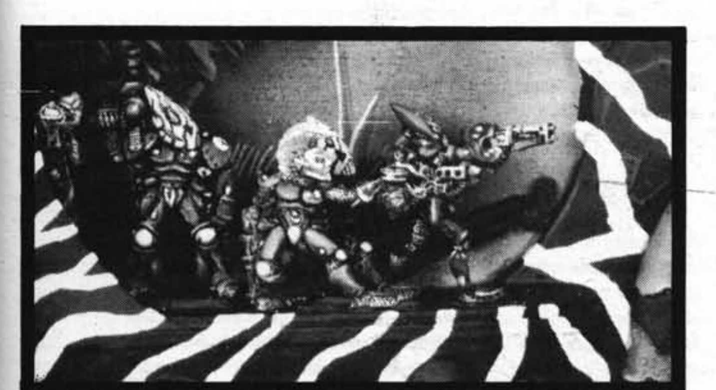
• MATERIA PRIMA

Gran parte de la materia prima puede obtenerse de desperdicios caseros, tal y como hemos descrito. La desventaja principal de usar otros materiales para hacerte tus modelos es que ¡cuestan dinero!. Sin embargo, si quieres construirte una mega-ciudad completa en un fin de semana, la única manera práctica es comprar cuando necesites. Siempre hay que comprar algo (pegamento, alfileres, clavos, pintura, etc.) por lo que no hay forma de evitar que hagas alguna pequeña inversión para cubrir tus necesidades. Afortunadamente, la mayoría de los materiales necesarios son muy baratos y los realmente caros siempre pueden sustituirse con materiales caseros. La lista siguiente incluye todos los materiales que el autor ha utilizado a lo largo de los años, y los modelistas no deben sentirse obligados a usar todos estos materiales (¡al menos no en el mismo modelo!).

Los edificios y construcciones artificiales suelen tener lados planos, superficies curvadas o cilíndricas o son amorfos y mal definidos. Las superficies planas son las más fáciles de construir y puedes usar una gran variedad de materiales

Cartulina

La cartulina gruesa es, quizás, el material más fácil de manejar. El tipo ideal es el **cartón de montaje** que puedes obtener en una papelería técnica. Puedes cortarla fácilmente y sin problemas usando una regla metálica y una cuchilla.



Las paredes de cartulina pueden unirse con cinta adhesiva; las junturas pueden reforzarse usando piezas triangulares pegadas allí; unos trozos de madera de balsa te añadirán rigidez, pudiendo pegarlos con cola de contacto y alfileres. También puedes usar cola de contacto para pegarlo todo. Una base añadirá una resistencia mayor a toda la estructura. Los bordes tienden a abrirse si se dejan tal cual, lo mejor es cubrirlos con cinta adhesiva o hacerlo en la fase de «textura» (ver después).

Cartón

El cartón es más difícil de trabajar que la cartulina, pero más resistente. Puedes obtenerlo en papelerías o tiendas de arte en tamaños hasta de 70 x 100 cms. La desventaja principal de este material es que es mucho más duro que las cartulinas. Si lo cortas usando una regla de acero y una cuchilla, marca primero la línea de corte, corta ligeramente y repite los cortes hasta que lo separes. No lleva mucho tiempo pero cuesta algo. Puedes hacer las uniones de la misma forma que con la cartulina, aunque puedes necesitar unos palos de madera para mantener los muros en su sitio. Los bordes del corte tienden a aparecer rasposos y si los dejamos así tendrá un aspecto poco atractivo. Este material tiene el odioso hábito de curvarse si se humedece o recalienta.

Madera

El contrachapado es el material más duro para usar como base de una construcción. Puedes comprarlo en serrerías o almacenes de maderas en cualquier tamaño. El contrachapado es rígido y no se curva como el cartón o la cartulina, pero su empleo requiere alguna habilidad de carpintería. Aunque puedes cortar contrachapado con una cuchilla, esto no va bien con trozos grandes, debiendo usar una sierra o segueta. Lo positivo es que puedes cortar trozos pequeños o de formas complicadas y no hay peligro de que los bordes se abran o curven. El acabado es basto, por lo que requiere la adición de una textura adecuada, pero el resultado vale la pena. El contrachapado puede pegarse con cola blanca o de contacto y alfileres, unos palos de sujección pueden ayudar a mantener los muros en su lugar.

Hojas de Poliestireno

Puedes comprar poliestireno expandido en láminas, del usado para aislamientos. El poliestireno es difícil de cortar y los pedazos salen volando ¡en todas direcciones!. Además es muy frágil y se rompe por donde tú no quieres. Comercializan un cortador especial para este material (que emplea un alambre caliente como sistema de corte) que realiza un trabajo exacto y que puede ahorrarte muchos esfuerzos. Un buen sustituto es un cuchillo grande de cortar pan. Las uniones se hacen con pegamento, usando mondadientes como clavos. Pero ¡cuidado!, la mayoría de los pegamentos funden el poliestireno expandido. Puesto que es un material muy liviano, necesita que lo pongas en una base para evitar que el edificio esté volándose todo el tiempo. Es necesario darle un buen acabado, si no tiene un inveterano hábito de parecer poliestireno.

Un acabado correcto puede evitar que salten pedacitos y ayuda a aumentar la vida del modelo.

Hojas de plástico

La mayoría de los modelistas están familiarizados con el «plasticard», las finas hojas de plástico empleadas por los entusiastas de los vehículos para hacerse sus propios tanques, camiones, etc. Es demasiado caro y endeble como para usarse para edificios (aunque puede servir para hacer detalles), pero las láminas más grandes y gruesas son muy prácticas. Las hojas lisas y sin dibujo pueden usarse para hacer puertas y tabiques livianos. A veces es posible encontrar láminas de color, e incluso resistentes al calor (muy importante si quieres poner luces al edificio). Este material puede cortarse haciendo agujeritos y quebrándolo o con una sierra apropiada (una sierra de modelismo o segeta son perfectas). Puede taladrarse como la madera y cortarse con formas curvas. Puedes unirlo con pegamento de plástico, pudiendo incrementarse la rigidez por medio de varillas de plástico o refuerzos triangulares. Suele aceptar mal la pintura o la textura, aunque queda mejor si se le lija primero.

Cajas de plástico

Las cajas de plástico para cocina se comercializan en todo tipo de formas. Aunque caras, son una base perfecta para tu edificio. Por desgracia, el plástico es blando y difícil de pegar, aunque es fácil de cortar. Según dicen, los «tupperware» fueron la base de mucho material escénico de al menos una serie de TV de Ciencia-Ficción. Una alternativa más barata son los envases de helado. Los comederos de mascotas son bonitos, convenientes y se obtienen en diferentes tamaños.

Las superficies redondas, cilíndricas o cuadradas tienen un aspecto más atractivo que una superficie plana. Los estilos de arquitectura varían tremendamente a través del Imperio, luego cualquier cosa vale. Es casi imposible hacer un cilindro con láminas planas, por lo que sólo hemos considerado los cilindros fáciles de hacer.

Cartón

Los cilindros de cartón resistente se emplean para almacenar todo tipo de materiales industriales como papel, tela, etc. Si conoces a alguien que trabaje en un sitio donde se usan estos materiales, puede que esa persona sea capaz de obtener algunos cilindros sobrantes para ti. Si no, estarás restringido a las versiones más blandas usadas en el papel de cocina o higiénico.

Tuberías

Puedes comprar tuberías de plástico en comercios de plásticos o tiendas de material de fontanería o construcción. Los diferentes diámetros en que se fabrican pueden aprovecharse para fabricar edificios de diferentes formas. Las tuberías grandes son las mejores (las que se utilizan para desagües). Este material es muy duro y tendrás que cortarlo con sierra. Las tuberías han de pegarse con pegamentos especiales, y debes ponerles una buena base si quieres que no se caigan.

Latas

Las botellas, latas o envases de metal o plástico son ideales para la mayoría de los propósitos y fácilmente conseguibles como basura. Para mantener las partes juntas tendrás que usar pegamento de resina Epoxy.

Tiestos

Los tiestos de plástico son baratos y fáciles de conseguir. No suelen pegarse bien, pero son fácilmente cortables y perforables para poder sustentar estructuras. Las jardineras de plástico rígido, tanto cilíndricas como cuadradas pueden ser útiles, aunque muy caras. Además de los tiestos, podemos usar bandejas de goteo (platos de plástico poco profundos) o bandejas de ventana (platos muy planos y grandes, largos y finos). Cuando vayas a comprar tiestos, busca este tipo de bandejas, que pueden servir excelentemente para edificios bajos.

Elementos de cocina

Hay muchos elementos de plástico para cocina que pueden ser empleados en transformaciones. Por ejemplo los barreños pueden emplearse en edificios muy grandes, al igual que los cubos. Las jarras de plástico barato son muy buenas, y a veces las hay de plástico rígido que es más fácil de pegar y soportan más peso.

Los aspectos más amorfos pueden obtenerse utilizando fragmentos de envases normales, cortando cilindros en extraños ángulos, etc. Los siguientes materiales pueden sernos útiles.

Escayola/yeso

La escayola y el yeso son materiales excelentes para hacer edificaciones con cualquier forma. Puedes obtenerlos por muy poco precio y solo debes mezclarlos con agua para tenerlos listos para su uso (añade el yeso o la escayola al agua en vez de a la inversa). Los edificios de yeso sólido tienen la desventaja de ser relativamente pesados y fácilmente dañables. Es imposible evitar grietas o desconchones, aunque una base de madera puede ayudar. Para hacer un edificio de yeso, necesitas un tipo de molde. El tipo más fácil es realizar la pieza en arena húmeda. Un cubo u otro contenedor lleno de arena húmeda es la base del método. Presionando con objetos de diferentes formas obtendrás huecos diversos que forman una imagen negativa de tu edificio. Los juguetes son ideales para esto y bolas de diferentes tamaños son especialmente útiles para hacer cúpulas. La mezcla de yeso se deja caer en el «molde» y se deja secar. El resultado puede montarse en una base y pintarse. No es preciso darle texturas, ya que el grano de la arena deja una superficie naturalmente rugosa.

Pastas de modelaje

Hay en el mercado diversos materiales que pueden emplearse para hacer pequeños edificios o detalles. Podemos señalar Das-pronto (que se seca con el aire), la arcilla (que hay que cocer) o la buena y vieja plastelina. La plastelina no puede endurecerse, pero es muy útil para improvisar objetos sobre el campo de batalla (con la ventaja de poder ser reutilizada casi indefinidamente). Los otros materiales son relativamente caros y su utilidad debe limitarse a realizar detalles para tus creaciones.

Pasta de papel

La pasta de papel puede usarse para hacer edificios muy livianos. Usada sobre madera, alambre o papel y cartón, nos proporciona una superficie irregular. Por tanto, puede ser usada para hacer formas irregulares que de otro modo serían poco prácticas o difíciles. Puedes obtener resultados similares recubriendo un soporte con tela mojada en escayola. Los edificios hechos de esta manera parecerían nidos de termitas y serían ideales para representar nidos de insectos o de criaturas de mentes similares.

• EL ACABADO

El secreto de convertir una simple lata o tubo en un convincente edificio es el detalle y el acabado. El acabado se refiere a la textura final de la superficie, mientras que el detalle se refiere a cosas como puertas, tuberías y otra parafernalia. Muchos de los materiales de modelismo indicados previamente nos darán acabados sin relieve o «planos», especialmente si se basan en plásticos. Estos nunca parecen realistas y la ilusión de la escala es destruida por la forma plana y reluciente con que reflejan la luz. Para evitar esto debemos dar un acabado, con la intención de obtener una textura rugosa. Incluso una textura ligeramente rugosa mejora el modelo, y todas las superficies deben tratase de esta manera (hasta los casos de vehículos y las superficies metálicas).

La textura debe aplicarse con un pincel grande y viejo (los pinceles así usados no durán mucho). La mezcla de textura puede variar de fina a espesa, dependiendo del acabado requerido (experimenta hasta que encuentres lo que buscas). La base de la mezcla debe ser una sustancia de mezclado rápido, como por ejemplo Aguaplast. Este material puede aclararse tanto como para obtener consistencia de pintura o espesado añadiendo desde polvillo a arena. Mezcla los componentes elegidos y pruebala en algún material sobrante antes de decidir sobre un acabado final. Las mezclas más tenues pueden prepararse con pintura y arenisca, que es el mejor acabado para vehículos y superficies bastante lisos. Obviamente, cubrir una superficie grande requiere mucha pintura. Las zonas que representan ventanas quedan mejor sin textura y el material alrededor suyo la realzará.

Un buen acabado hace el trabajo de pintura más simple y el modelo final resulta más convincente. Las texturas rugosas son ideales para el pincel seco. Las texturas densas pueden cubrir defectos en la construcción.

• DETALLES

Añadiendo detalles a tu diseño básico, transformará un tubo o lata en un edificio. Muchos detalles pueden camuflar los errores en el modelaje o las construcciones poco atinadas. El coleccionar materiales para detalles es un poco como coleccionar los componentes básicos (¡una profesión para toda la vida!). Afortunadamente, las piezas requeridas para los detalles son generalmente pequeñas y no ocupan mucho espacio.

Pajitas de refresco — Probablemente la cosa más útil jamás inventada, que sirve para todo tipo de tuberías, etc. Puedes conseguirlas de diversos tamaños y algunas tienen partes flexibles que quedan muy aparentes.

Mangueras flexibles — Los tubos de aire de boca estrecha puedes obtenerlos en las tiendas de animales, donde además puedes encontrar interesantes piezas de conexión. Puedes conseguir tubos de boca ancha por ejemplo, de mangueras de jardín. Al ser flexibles, no se le puede dar un acabado perfecto, aunque esto puede solucionarse usando alambre dentro de los tubos, lo que también hará que conserven su forma.

Alambre — El alambre es absolutamente esencial para la mayoría de los proyectos de modelismo y puede emplearse tanto como ayuda a la construcción como para realizar detalles. Las tiendas de modelismo (¡y las ferreterías!) venden alambres de tamaños diversos; el cable puedes conseguirlo en ferreterías y tiendas de electricidad. El alambre o cable es útil para hacer pequeñas tuberías, manivelas, asas, antenas, rodillos de vehículos, cañones de armas, etc.

Maquetas — Las maquetas de montaje son una fuente de obtención de piezas y restos (los maquetistas profesionales usan «kits» comerciales de esta manera, mira atentamente la próxima vez que veas una película de ciencia-ficción o una serie de TV). Seguro que puedes encontrar en la tienda de miniaturas más cercana «kits» descatalogados o dispones de viejas miniaturas que puedes canibalizar. Comprar una maqueta sólo por los componentes puede ser caro, así que elige cuidadosamente. Los barcos de guerra suelen ser los más útiles, sobre todo si tienen torres grandes y mucho equipo de cubierta.

Plasticard, cartón y papel — Pueden emplearse para simular detalles de superficie de todo tipo: paredes, puertas, portezuelas, etc. Repartir unos cuantos paneles oblongos sobre su superficie pueden hacer a un edificio o vehículo mucho más interesante. Si tu edificio es de un tipo pasado de moda, unos cuantos rectángulos repartidos aquí y allá pueden simular ladrillos o piedras. Las piedras angulares pueden ayudarte a esconder las junturas y realizar puertas y ventanas. Puedes usar trozos de cartón, papel o plasticard para representar las tejas de edificios rústicos, pudiendo hacerse regulares o irregulares, dependiendo del efecto que busques. Con este mismo sistema puedes representar pavimentos. Tanto las tejas como lo demás deben recibir el mismo acabado que la superficie sobre la que se sitúen. El plástico transparente puede usarse como ventanas si lo pegas en el interior de los agujeros realizados en los muros del edificio.

Alfileres y similares — Muchos alfileres tienen cabezas decorativas que son ideales para representar pulsadores o remaches. Los de cabeza redonda también pueden ser muy útiles. Por medio de alambre podemos fijar cuentas y abalorios. Los alfileres de dibujo son excelentes coberturas de salidas de ventilación de chimeneas si los clavas parcialmente.

Cucharillas — La parte de la cuchara de las cucharillas de plástico son excelentes para representar cúpulas. Las mejores son las de las medicinas (¡consérvalas!) y cualquier cuchara transparente puede emplearse para hacer una cúpula cristalina. Además, los cubiertos de picnic son baratos.



• PINTURA

Los edificios, vehículos y otro material escénico pueden ser pintados usando pintura de modelismo ordinaria (aunque los edificios grandes pueden necesitar tanta pintura que es una buena idea comprar una lata de emulsión o un spray de pintura de coche). Pinta todo el modelo con el color básico y déjalo secar totalmente. Después aplica las sombras y luces, simulando las sombras y luces naturales en la construcción. Las sombras se dan usando una versión más oscura y líquida del color base. Puedes pintar alrededor de las puertas, paneles y cualquier cosa que sobresalga, para representar las sombras que aparecen en dichas superficies. Los grupos complejos y los detalles pueden ser sombreados pintando todo el área con pintura oscura muy líquida y pasando acto seguido sobre los relieves un paño limpio o un papel suave. El efecto es dejar el pigmento oscuro en los huecos, para que el relieve se quede con el color original. Una idea similar es el remarque en negro. Esto se explica mejor así: pinta un número o emblema blanco sobre la pieza y luego, cuidadosamente, perfílala con una fina línea de negro u otro color oscuro. El contraste entre el número y la pared es ahora mucho más oscuro, representando correctamente la forma en que las zonas de color se contrastan entre sí en la vida real. Una vez que hayas acabado las sombras oscuras, puedes aplicar los tonos claros, o luces. Esto puede hacerse con el pincel seco. Prepara un tono más claro del color base, coge un pincel de buen


BOO
J
M

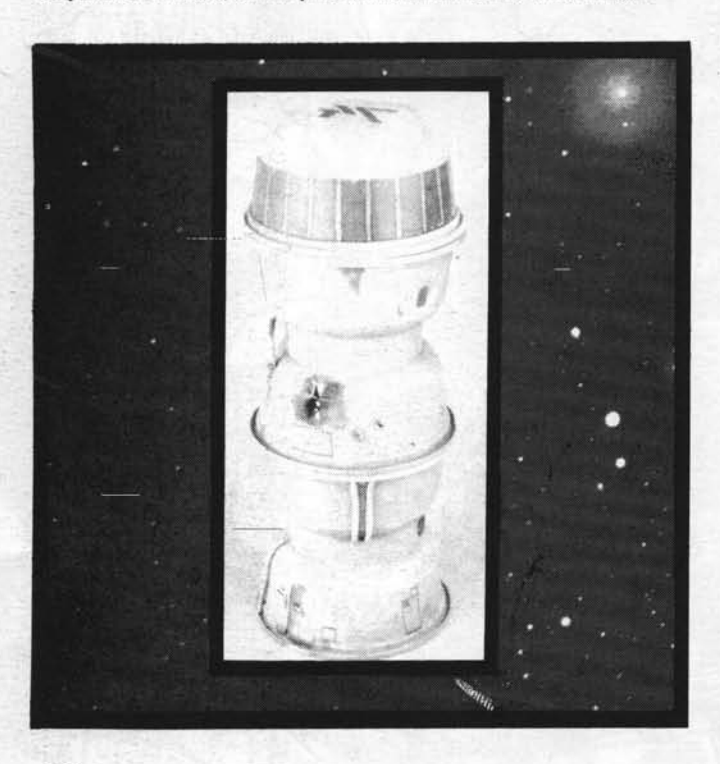

SMILE
I AM
SO AM I
10
BITTER MEN
GW

tamaño y mójalo en la mezcla, elimina la mayoría de la pintura (dejando sólo una mínima porción del color sobre el pincel). Ahora pasa el pincel sobre las zonas en relieve del edificio y verás cómo las partículas de la pintura se reparten sobre esta superficie, dando un aspecto de profundidad a la pieza. Este mismo proceso puede usarse sobre una superficie con textura para mejorar la impresión de solidez. Usando capas progresivamente más claras, puedes lograr una representación de profundidad muy correcta. Incluso los vehículos pueden beneficiarse de este tratamiento y conseguir el aspecto de piezas reales, más que el de juguetes o maquetas.

Puedes aplicar grandes zonas de sombras y luces, añadiendo detalles al edificio (las zonas oscuras parecerán hundidas y las zonas claras con mayor relieve). De esta manera puedes pintar como si fuera un bajorrelieve simulando piedras e incluso puertas y ventanas. ¡Ojo! necesitarás práctica y experiencia antes de ser un experto.

• PROYECTO UNO - TORRE DE CONTROL

Este simple proyecto te permitirá realizar hacer una atractiva torre de control que puedes hacer con piezas de deshecho. La torre puede usarse como parte de un complejo o como un componente de un edificio, su altura puede variarse añadiendo más o menos secciones.



1. Primero, junta toda la materia prima. En este caso 5 recipientes de postres (aunque 5 recipientes cualesquiera pueden valer). Estos serán transparentes, ventaja que luego hemos utilizado para hacer ventanas.

2. Los envases se pegan unos sobre otros, tal y como se indica. Hemos empleado adhesivo de contacto normal, asegurándonos de que quedan bien pegados.

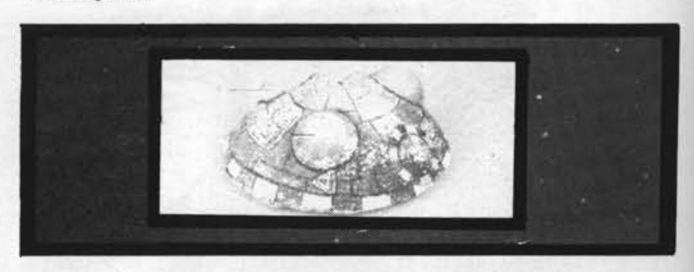
3. Se añaden detalles extra por medio de «cañerías» de alambre. (Los envases se perforan para asegurar las cañerías). Pegamos todo con pegamento Epoxy. Hacemos una puerta cortando una abertura apropiada, y pegando una puerta de plasticard detrás.

4. Todas las superficies reciben una textura fina usando una mezcla de pintura y arenisca sumamente fina (pero dejando secciones transparentes en lo alto del edificio para representar ventanas).

5. Las ventanas son remarcadas con negro básico, y el resto del edificio es pintado con una capa de color canela. Después embellecemos el edificio con números y bandas de colores antes de aplicar sombras y luces. Añadimos más decoración en la forma de agujeros de bala y roturas por impactos (puesto que queremos que la torre tenga un aspecto «guerrero»).

• PROYECTO DOS - UNA CUPULA DE ESCAYOLA

Este edificio está realizado totalmente con escayola, el detalle adicional se ha añadido solo con pintura.



1. Necesitamos un cubo de arena húmeda, escayola o yeso y varios moldes de diversas formas. En nuestro caso los «moldes« fueron dos bolas pequeñas y un paquete de cereales.

2. Usando la bola más grande, marcamos su forma en la arena, luego usamos la esquina del paquete de cereales para marcar un «tunel de entrada» y la bola pequeña se usa para hacer una cúpula pequeña en lo alto.

3. Hacemos la mezcla del yeso/escayola y la echamos dentrodel molde, dejando que rebose ligeramente el borde.

4. Una vez seca, sacamos la pieza (es sólida, más que pesada, y la arena deja una ideal textura granulada).

5. Se pinta la pieza con sombras y remarques para representar portezuelas y paneles. La superficie rugosa es ideal para sacar luces, y se ha hecho un uso cuidadoso del mismo para acentuar la forma del edificio.

• PROYECTO TRES - UN BLOQUE RESIDENCIAL

Este bloque del edificio se ha construído con tubería de plástico de 12 cms. de radio y pensando en que sea parte de un conjunto residencial que reúna varios edificios similares.



1. Cortamos la tubería al tamaño idóneo usando una sierra. Los materiales adicionales son una hoja de cartón de montaje y masilla de modelaje.

2. Cortamos del cartón de montaje una pieza circular para hacer el techo, usando el interior de la tubería como molde. Lo pegamos dentro del edificio, dejando un borde de tubería como «balaustrada». Para asegurarnos que el techo quede en su sitio, lo apoyamos con una silla por debajo.

3. Damos textura a todo el edificio, excepto las zonas de ventanas.

4. Pintamos las ventanas negras y el resto del edificio con un color básico con sombra, remarques y luces para acentuar los marcos de las ventanas. A una banda decorativa le damos una textura adicional y la pintamos en un color que contraste, antes de decorarla con «anuncios».



SUMARIO

LIBRO 5

• SECUENCIA DEL TURNO

Cada bando realiza su turno alternativamente: primero el bando «A» y luego el «B»; de nuevo «A», «B», «A», etc.

MOVIMIENTO	Se mueven las figuras del jugador del que es el turno.
DISPAROS	Pueden disparar las figuras del jugador del que es el turno.
COMBATE CUERPO A CUERPO	Todas las figuras en cuerpo a cuerpo combaten.
RESERVAS	Las tropas del jugador del que es el turno que no hayan disparado o combatido pueden moverse de nuevo.
PSIQUICOS	Se pueden usar las habilidades psíquicas del jugador del que es el turno.
RECUPERACION	Se pueden recuperar las unidades desbandadas del jugador del que es el turno.

Los movimientos y acciones obligatorios preceden a la secuencia del turno normal.

• MOVIMIENTO

La distancia estándar de movimiento es la *capacidad de movimiento* de la criatura, en centímetros. El equipo o armas *pesadas* reduce el movimiento de una figura en 1 cm. o más. El terreno reduce la distancia de movimiento de una figura como sigue:

Terreno difícil	El movimiento cuesta el doble.
Terreno muy difícil	El movimiento cuesta el triple.
Terreno impasable	Es impasable excepto volando, por medio de túneles, etc.
Obstáculos	Reduce la distancia total de movimientos a la mitad.
Giros	El primer giro de hasta 90º es libre.
	Cada giro subsiguiente reduce el movimiento en 1 cm. por cada 90º ó fracción.

• OCULTARSE

Las tropas pueden ocultarse en o entre los siguientes elementos escénicos:

Obstáculo lineal	Si el obstáculo está situado entre blanco y tirador y el blanco está a menos de 2 cm. del obstáculo.
Bosques	Todas las figuras dentro de bosques se consideran a cubierto.
Cráteres, agujeros y fosos	Las figuras en su interior se consideran a cubierto de las del exterior.
Ventanas y puertas	Las figuras en su interior se consideran a cubierto de las del exterior.

Las figuras que se ocultan no pueden ser consideradas blanco hasta el turno siguiente del contrario (ver reglas generales). Las figuras ocultas no pueden disparar sin dejar de estar ocultas. Puesto que las tropas ocultas siempre están a cubierto, no pueden hacer movimiento de reserva.



• TABLA DE DISPAROS PARA IMPACTAR

La siguiente tabla indica la puntuación requerida en un D6 para impactar. Ayuda para memorizar: cada punto de la *habilidad balística* equivale a un «punto» del dado.

HB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

+1 Blanco grande (+3 mts.).
-1 Blanco pequeño (-30 cms.).
-1 Disparando desde una superficie en movimiento
-1 Blanco en movimiento (por cada 20 cms. de distancia sobre el tablero).
-1 Tirador herido.
-1 Blanco tras cobertura liviana.
-1 Armas improvisadas.
-2 Blanco tras cobertura recia.

• TABLA PARA HERIR

La siguiente tabla te indica el mínimo de puntuación necesaria en un D6 para convertir un impacto en herida/daño.

Ayuda para memorizar: *F y R iguales necesitan una puntuación de 4; si la F es mayor, la puntuación requerida es 4-1 por cada nivel por encima, hasta un mínimo de 2; si la R es mayor, la diferencia es 4+1 si es hasta 2 más y si R es 3 se necesita un 6, si R es 4 niveles más grandes que F es imposible causar daño.*

Resistencia

Fuerza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6						
2	3	4	5	6	6					
3	2	3	4	5	6	6				
4	2	2	3	4	5	6	6			
5	2	2	2	3	4	5	6	6		
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

• TABLAS PARA IMPACTAR EN COMBATE CUERPO A CUERPO

La siguiente tabla te indica la puntuación mínima requerida con un D6 para impactar en combate cuerpo a cuerpo. Compara la *HC* del atacante con la *HC* del defensor.

Ayuda para memorizar: *Si la HC de los dos contendientes es igual, la puntuación requerida es 5. Si la HC del defensor es superior en 1, la puntuación también es 5; superior en 2 ó 3, 6; superior en 4 ó 5, 7; superior en 6 ó 7, 8; superior en 8 ó 9, 9; si la HC del defensor es inferior en 1 ó 2, la puntuación es 4; inferior en 3 ó 4, 3; 5 ó menos, 2.*

Habilidad de Combate del Defensor

Habilidad de Combate del atacante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
4	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
6	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
7	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5
10	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5

+2	Frenético.	-1	Cruzando obstáculo defendido.
+1	Cargando.	-1	Usando más de 1 arma.
+1	Colina arriba.	-1	Usando un arma con la mano incorrecta.
+1	Persiguiendo.	-2	Ataque improvisado.

• PRUEBAS DE HUIDA

Haz una tirada con 2D6 contra el *Ld*, en los siguientes casos:
La unidad ha perdido un turno de combate cuerpo a cuerpo.
La unidad ha sufrido bajas de 1/3 o más de su actual fuerza por causa de ataques psíquicos/disparos en un único turno.
Cuando se indique en cualquier lugar de las reglas. Por ejemplo, cuando se rompa un combate cuerpo a cuerpo.
En cualquier momento a la discrección del GM o cuando lo indiquen las reglas.

• RESERVAS

Para hacer el movimiento de reserva, una figura debe cumplir los siguientes requisitos:
Debe pertenecer a una unidad que no tenga miembros a menos de 8 cms. de un enemigo.
No puede haber disparado en su turno.
No puede estar en o detrás de cobertura.
No puede estar oculto.

• VEHICULOS

TIERRA		AIRE									
Veloc. Máx.	Ac/ Dec.	Veloc. Máx.	Veloc. Mín.	Ac/ Dec.	PRG	Cp	R	D	Sv	Eq	A

Es el movimiento más rápido, sin riesgo, que puede hacer el vehículo.
La cantidad que un vehículo puede acelerar, x2 para determinar la capacidad de aceleración.
La velocidad de vuelo más rápido y segura.
La velocidad de vuelo más lenta posible.
La cantidad de aceleración en vuelo que puede hacer el vehículo, x2 para determinar la capacidad de deceleración.
La proporción de radio de giro a esa velocidad.
El número máximo de tripulantes de tamaño humano que puede transportar.
Usado para calcular el daño.
El daño máximo que acepta.
Tirada básica de salvación en un D6 contra daño.
La cantidad de «puntos» de equipo que puede llevar el vehículo.
La cantidad de «puntos» de armas que puede llevar el vehículo.



• GENERANDO ARMAMENTO PARA VEHICULOS

El armamento del vehículo puede o bien ser decidido por el GM antes del juego o elegido por el jugador, o generado aleatoriamente usando las tablas de generación de armas. Se recomienda que cuando el GM haya diseñado un escenario, decida todos los detalles de los vehículos (incluyendo armamento) antes de empezar la partida.

De esta forma, el GM estará seguro que el escenario funcionará, y que no habrá ningún elemento desnivelador, bien sea incluido por el deseo de los jugadores o el azar de un dado. Sin embargo, para aquellos que quieran generar los detalles aleatoriamente, la tabla siguiente nos da detalles de cuántos *puntos de armas* tiene un vehículo, dividiéndose entre armas *muy pesadas, pesadas* y *básicas*. Las armas básicas valen 1 punto, las pesadas 2 puntos y las muy pesadas 6 puntos. (excepto para los láser defensivos que cuestan 10 puntos).

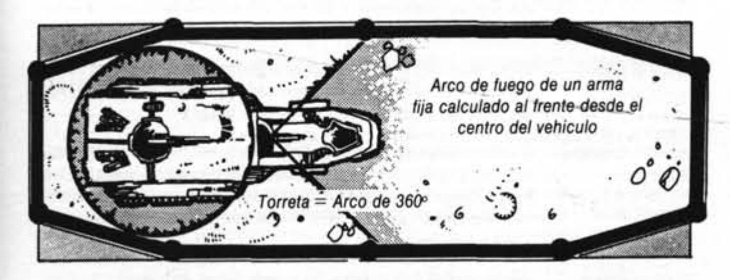
D6	Puntos de armas											
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
1	1b	2b	3b	4b	5b	6b	7b	8b	9b	10b	11b	12b
2	1b	2b	1b1p	2b1p	3b1p	4b1p	3b2p	4b2p	3b3p	4b3p	3b4p	4b4p
3	1b	2b	1b1p	2b1p	1b2p	2b2p	1b3p	2b3p	1b4p	2b4p	1b5p	2b5p
4	1b	2b	1b1p	2b1p	1b2p	3p	1b3p	4p	1b4p	5p	1b5p	6p
5	1b	1p	1b1p	2p	1b2p	1m	1b1p	2b1m	1b1p 1m	2p1m *	1b2p 1m*	3p1m *
6	1b	1p	1b1p	2p	1b2p	1m	1b1m	1p1m	1b1p 1m	2p1m *	1b2p 1m*	2m *

b = básica, p = pesada, m = muy pesada, * = sólo a los vehículos de este tamaño se les permite montar un láser defensivo de 10 puntos (en cuyo caso el resto de los puntos se invierten en armas básicas).

Tira en la tabla de armas para determinar aleatoriamente cuáles llevas. Cuando tires para vehículos que pueden montar un láser defensivo, es recomendable tirar por el arma muy pesada primero, puesto que la instalación de este arma reduce el número de las demás que puede llevar. Si una tirada indica la presencia de un láser defensivo en cualquier otro vehículo, ignora el resultado y tira de nuevo.

• ARCOS DE FUEGO DE VEHICULOS

Hablando en términos generales, los arcos de fuego vienen determinados por el vehículo: Así, un vehículo con un arma montada en su frente puede disparar a su frente; un vehículo con un arma en una torreta puede disparar a todo su alrededor, etc. El arco de fuego de un arma fija será de 90º calculado desde el centro exacto del vehículo y encarando directamente al frente, retaguardia o a un lado.



• GENERANDO EQUIPO PARA VEHICULOS

Al igual que con el armamento, el equipo adicional puede ser selecionado por el GM o determinado aleatoriamente de las tablas de equipos. La mayoría de los equipos tienen poca o ninguna significación cuando se aplican a vehículos, en cuyo caso el vehículo puede tener un *espacio de equipo* vacío o bien el equipo en cuestión se lleva para que sea usado por la tripulación si ésta lo desea.

Alternativamente, se puede usar esta tabla reducida para determinar el equipo del vehículo. La lista sólo incluye objetos que puedan ser llevados lógicamente por un vehículo, más una categoría amplia para incluir todo tipo de equipos exóticos. Los resultados que indiquen «otro equipo» pueden ser calculados aleatoriamente en la tabla de equipo. Si un equipo se obtiene dos veces, el jugador puede quedarse con el duplicado o tirar el dado de nuevo.

01-10	Auto-puntería
11-30	Auto-conducción
31-40	Auto-fun
41-45	Bio-scanner
46-65	Comunicación
66-70	Asiento eyector
71-75	Cortador láser (3 puntos)
76-80	Generador de campo de fase
81-85	Bóveda de potencia
86-95	Apuntador
96-00	Otro equipo

• INDICE DE TIPOS DE VEHICULOS Y TABLA DE GENERACION ALEATORIA

1	01-10	Moto
2	11-20	Perforador
3	21-25	Aéreo
4	26-40	Levitador
5	41-45	Juggernaut
6	46-60	Cápsula de aterrizaje
7	61-65	Sobre ruedas (carreteras)
8	66-85	Cadenas/ruedas anchas
9	86-00	Caminante

• ARMADURA

Tipo	Tiro de Salvación	Pesada	Nivel Tec	
Caparazón	4,5,6	2 cms.	5	
Cota de malla	6	1 cm.	5	
Campo de conversión	4,5,6		6	Centellea con 4 + Radio = F
Campo de desplazamiento	4,5,6		6	Desplazamiento de 2D6 cms.
Flak	6		5	
Red	5,6	1 cm.	5	
Red y Flak	4,5,6	2 cms.	5	
Chapa	5,6	2 cms.	5	
Armadura de potencia	4,5,6		6	
De potencia + Flak	3,4,5,6	1 cm.	6	
Campo refractario	5,6		5	
Escudo	6	1 cm.	4	
Campo estático	Invulnerable 1 turno		6	

• BIONICA

Brazo
1 ataque en cuerpo a cuerpo, *F* + 1, salvación -1.

Oído
Detecta el más ligero ruido en un radio de 8 cms. Alcance 20 cms.

Ojos
Inmune a la ceguera. *Apuntador.* + 1 para impactar. *Bio-scanner.* como oído. *Scanner energético:* detecta emisiones de energía en un radio de 8 cms. Alcance 20 cms.

Piernas
Movimiento doble, 1 ataque en cuerpo a cuerpo, *F*+3, un D6 de daño, salvación -2. Salto 2D4 + 8 cms.

Pulmones
Inmune a gases nocivos. Actúan como respirador durante 12 horas.

• MISCELANEA

Auto-sentidos
Sentidos mecánicos que rebasan a los sentidos orgánicos naturales, siendo imposible cegar, etc. a una criatura así equipada. Incluidos como estándar en robots, etc. sustituyendo a los sentidos orgánicos. Nivel técnico 7.

Auto-sistemas
Sistemas robóticos que sustituyen a un operario. *Auto-conducción* reemplaza a los conductores, *auto-puntería* a la dotación de las armas, *auto-fun* realiza funciones generales como operador de comunicaciones y equipo (puertas, portezuelas, etc.).

Bio-scanner
Detecta seres vivos dentro de un radio de 8 cms. de un punto determinado a menos de 20 cms. Realiza lecturas a través de piedra o metal de hasta 5 metros (5 cms.) de grosor.

Bombot
Una simple bomba caminante que puede portar cualquiera de los tipos de granada.

Características de Combate								Caracter. Personales			
M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Int	Cl	RM
8	0	0	3	3	1	3	0	10	10	10	10

Aparatos respiratorios
Branquia artificial. Extrae oxígeno de agua o gas o de ambiente polucionado o pobremente oxigenado. Penalización al movimiento de 4 cms. Nivel técnico 6.

Filtros. Se insertan en la pituitaria y filtran los gases nocivos. Nivel técnico 5.

Branquias. Son implantes producto de la bioingeniería, que permiten a un personaje respirar bajo el agua. Nivel técnico 10.

Máscaras. Son conspicuas. Funcionan como los filtros. Nivel técnico 5.

Respiradores. Una reserva de oxígeno almacenado en una bombona que dura 12 horas. Los cilindros adicionales dan una penalización de 1 cm. cada uno. Nivel técnico 6.

Camaleonina
Aditivo del tejido con una capacidad similar al camaleón. Los portadores son difíciles de ver. Penalización de -1 para impactarlos disparando. Distancia de localización de ocultos reducida en -2 cms.

Comunicador
Radio-transmisor multi-banda de uso general, alcance máx. 80 kms. Se establece contacto con un 6 en un D6. Las versiones más grandes tienen un alcance mayor pero son pesadas (+80 kms. de alcance, +1 cm. penalización) Nivel técnico 5.

Asientos eyectores
Un sistema eyector completo expulsa a cada ocupante con un 4, 5 ó 6 en un D6, añadiendo una tirada de salvación a las dotaciones de vehículos, etc.

Scanner energético
Detecta emisiones de energía a menos de 8 cms. de un punto indicado a no más de 20 cms. Nivel técnico 7.

Protectores oculares
Visores fotocromáticos se oscurecen para proteger los ojos del peligro. Salvación con 4, 5 ó 6 contra armas cegadoras. Nivel técnico 5.

Lentillas fotocromáticas. Son más eficaces que los visores y más fácilmente ocultables. Salvación con 3, 4, 5 ó 6. Nivel técnico 5.

Gotas fotocromáticas. Imposibles de detectar, dando protección durante 24 horas. Salvación con 5 ó 6. Aplicarlas es nivel técnico 5.

Inyecciones fotocromáticas. Imposibles de detectar, protegen los ojos durante 28 días. Salvación con 3, 4, 5 ó 6. Inyectarla es nivel técnico 7.

Cohetes de vuelo
Mochila dotada de reactores gravíticos y cohetes levitadores que permiten el vuelo. Vel. Mín. 0, Vel. Máx. 60 cms., Ac/dec. 12 cms. PRG es 2. Nivel técnico 5.

Frenetizador
Drogas que causan *frenesí, miedo, odio* o *confusión*. Los efectos son automáticos. Las drogas pueden ser aplicadas por un medi-equipo, arma lanza-agujas o con un inyector especial. Los usos subsiguientes pueden colapsar a la criatura un D4 turnos con un resultado de 6 en un D6, recibiendo un D4-1 heridas.

Paracaídas gravitacional
Reactores gravíticos que permiten a personajes y objetos descender lentamente hasta el suelo. Las figuras que saltan desde aviones en movimiento aterrizan sobre el tablero aleatoriamente, las que saltan desde aparatos estacionarios aterrizan a 2D6 cms. del punto al que saltaron.

Inmunizador
Inmunización de espectro amplio que da protección contra enfermedades y armas víricas. Salvación con 4, 5 ó 6. Dura 100 días. Nivel técnico 4.

Infra-visión
Aparatos mejoradores de la visión que permiten a las criaturas ver radiaciones caloríficas y otras de espectro amplio. Puede ver a través de cobertura liviana y en la oscuridad.

Infra-visión quirúrgica se usa implantando sobre o dentro de los ojos tejido sensible al calor.

Visores de infra-visión pueden acoplarse a cualquier tipo de gorro o llevarse como gafas. Nivel técnico 5.

Lentillas de infra-visión da una visión menos efectiva que los visores pero son difíciles de detectar. Alcance máximo de la visión de calor 40 cms. Nivel técnico 5.

Mochila de salto
Un motor gravítico que permite al usuario hacer un salto largo y poderoso. Se lleva como una mochila. Salto máximo 36 cms., 24 cms. si hay que rebasar bosques o edificios de una sola planta. Indica el punto de aterrizaje y se desvía 2D6 cms., con un 4, 5 ó 6 (desviación máx. 1/2 total distancia). Nivel técnico 5.

Cortador láser
Cortador industrial con un alcance de 6 cms. Se emplea para realizar agujeros en edificios (etc.) que permiten la entrada de una criatura por turno. Usado contra vehículos, impacta automáticamente con un área de efecto, sin desviación, de radio 1 cm. Cada blanco recibe un D10 heridas/daño con un modificador de -6. Grandes y voluminosos, cuenta como equipo *pesado* con una penalización al movimiento de 6 cms., ocupando 3 espacios de equipo en el vehículo. Nivel técnico 6.

Medi-equipo
Una pequeña máquina «curalotodo» portátil, que cuesta un turno entero usarse. Puede emplearse para eliminar o producir cualquier efecto psicológico. Puede regenerar 1 herida (sólo) a criaturas vivas. Puede eliminar cualquier daño, incluyendo ceguera y efectos de alucinógenos y sustancias no letales de lanza-agujas. Aunque pequeños, los medi-equipos son pesados y cuentan como equipo *pesado* con una penalización de -1 cm. Los medi-equipos instalados en vehículos ocupan 1 espacio de equipo y pueden tratar hasta a 4 heridos simultáneamente. Nivel técnico 7.

Agujas
Las armas lanza-agujas pueden disparar sustancias mortíferas o no. Las figuras que sufren los efectos de las últimas son retiradas del juego, aunque se consideran vivas. Las armas lanza-agujas pueden usarse para disparar sustancias *frenetizadoras* o cualquier antídoto o inmunizador.

Para-alas
Planeadores individuales sofisticados que permiten el vuelo controlado. Vel. Máx. 24 cms., Vel. mín. 12 cms., ac/dec. 6 cms., PRG 1 cm. Nivel técnico 4.

Generador de campo de fase
Proyecta temporalmente al hiperespacio un círculo de 2 cms. de radio de suelo/muro. Alcance 12 cms. Desarrollado originalmente como herramienta minera, cuesta un turno entero emplazarla y prepararla para disparar. Todas las figuras y material en el área blanco son remitidas al hiperespacio y destruidas. En objetos sólidos crea un agujero lo bastante grande como para permitir el paso de 2 criaturas o un único vehículo pequeño/mediano por turno. El aparato debe seguir activo para mantener abierto el agujero, y se colapsa con un 6 en un D6, destruyendo a lo que esté atravesando el agujero en ese momento. Es equipo *pesado* con una penalización de 4 cms. al movimiento y cuenta como 2 puntos de equipo en vehículos. Nivel técnico 7.

Droga polimórfica
Droga que altera el aspecto. Usada por los Asesinos de la Tierra. Nivel técnico 7.

Interrogador
Aparato manipulador de emociones usado por la Inquisición (y otros). Las víctimas que fallan una prueba contra su *RM* con 2D6, revelan la información que se les solicite.

Tablero de potencia
Juguete deportivo convertido en máquina de guerra: un tablero de surf con reactor gravítico y propulsión a cohetes que permite vuelos rápidos. Vel. máx. 120 cms., Vel. mín. 0 cms., ac/dec. 24 cms., PRG 1/2 cm. Nivel técnico 5.

Generador de campo de potencia
Barreras energéticas con una *R* de 10. Cada punto de *daño* reduce el radio en 2 cms. ese turno solamente. Los campos reducidos a tamaño cero son destruidos. Los Generadores son equipo *pesado* que ocupa 1 espacio de equipo por cada 6 cms. o fracción de radio de campo que genere. Normalmente emplazados (no transportables a mano). Nivel técnico 7.

Bóveda de potencia
Pantalla aisladora de la atmósfera. No se puede disparar desde dentro y no ofrece protección contra el daño. Pieza *pesada*, ocupando 2 espacios de equipo. Nivel técnico 5.

Contador Geiger	Mide el nivel de radiactividad de cualquier punto a menos de 36 cms. Nivel técnico 5.
Traje antirradiación	Proporciona protección contra la radiación. Nivel técnico 5.
Traje estanco	Proporciona protección contra la atmósfera dañina. Nivel técnico 5.
Estimulante	Estimulante multi-uso que lleva 1 turno administrarse. Contrarresta las telarañas anestésicas y gases adormecedores, despertando a personajes inconscientes. Anula la *Confusión*. Nivel técnico 5.
Sinte-piel	Segunda piel extensible con un spray, actuando como sustentador vital durante 12 horas. Lleva 10 turnos aplicarla y solo puede ser retirada con un disolvente especial. Esta cobertura química refuerza las funciones vitales, incrementando en +1 la *HC,F, R* e *I*. Protege los ojos contra todas las armas cegadoras. Nivel técnico 9.
Sustentador	Pequeños generadores anti-gravedad similares a los usados en motores de reacción gravítica, en cohetes de vuelo, tableros de potencia, etc. Cada sustentador elimina 1 cm. de penalización al movimiento. Nivel técnico 5.
Apuntador	Un localizador de blancos electro-visual y un sistema de modificación de puntería guiado que funciona *¡haciendo más fácil impactar!*. Las armas dotadas del mismo añaden un +1 a su puntuación para impactar. Es equipo *pesado* con una penalización al movimiento de 1 cm. y ocupa 1 espacio de equipo en los vehículos. Nivel técnico 7.
Teleportadores	Máquinas instaladas en naves grandes o en bases en tierra, empleadas para transportar hombres y/o material a distancias de hasta 100 kms. Su carga máxima de una sola vez es 6 hombres u objetos de un volumen similar. La carga se desvía del lugar de destino indicado con un 2 ó más en un D6, 2D6 cms. Las cargas pueden ser recogidas gracias a un contacto con comunicador obteniendo un 5 ó un 6 en un D6. La carga son todas las criaturas/objetos a menos de 6 cms. de la fuente de la señal, hasta el máximo de la carga permitido. Un resultado de 1 en un intento de transmisión implica posibles problemas tal y como se describe en las reglas.
Teleportador de regreso	Permite envíos instantáneos y sin problemas al teleportador al que esté conectado. Las cargas pueden ser individuos o el usual radio de 6 cms.
Zarcillos sensores	Organos sensores artificiales que proporcionan habilidades sensoriales mejoradas. Los sentidos normales quedan destruidos. Las criaturas así equipadas ven normalmente hasta 120 cm. y oyen normalmente a menos de 24 cms. Adicionalmente puede ver a cualquiera a menos de 24 cms. sin preocuparse de obstáculos. Percibe la radiación, calor y las partículas de comunicación/teleportación, etc. si son visibles a menos de 120 cms. Puede detectar fuerzas psíquicas mediante el tacto. Nivel técnico 3 para usarse, 10 para implantarlo.
Telaraña anestésica	Un material anestésico usado en algunas armas entelarañadoras. Las víctimas quedan inconscientes según se aprieta la telaraña, permitiendo capturar sin daño a las criaturas. Nivel técnico 7.
Disolvente de sustancia entelarañadora	Un disolvente en spray que elimina la telarañas. Una lata puede liberar hasta 10 figuras. Nivel técnico 7.

• NOTA DEL AUTOR SOBRE IDIOMAS

El idioma común del Imperio se representa en el libro por el inglés (logicamente, traducido al español en esta edición), los nombres propios se han escrito en forma anglizada. Muchos de los títulos de las instituciones y organizaciones antiguas los hemos presentado en ingles latinizado (como Adeptus Terra). Con ello representamos una lengua antigua, desarrollada de los idiomas del s. XX, no realmente latín.

Esta vieja lengua es conocida en el Imperio como «Tecno», y es una versión de la lengua en la que se conservan los manuales técnicos y los antiguos estudios. Este lenguaje se desarrolló durante la Edad Oscura de la Tecnología (en realidad, desde el punto de vista de la ciencia, fué una edad dorada; solo es oscura en la mente de los hombres que ahora la temen). Se deriva de la lengua común de la época, una amalgama de inglés y lenguajes europeos y del Pacífico, que se desarrolló al cabo de los siglos en las regiones de América y el Pacífico. Este fue el medio universal de escritura hasta la Edad de la Contienda, siendo usada como lengua primaria por muchos y como secundaria por practicamente todos. Sus idiomas y vocabularios parecen ahora arcaicos y místicos, muchas de sus palabras han adquirido, con el paso del tiempo, un significado religioso. Es el lenguaje de los Tecno-sacerdotes y de los libros prohibidos.

La lengua común de la Era del Imperio se habla como idioma primario en casi todos los planetas civilizados, y es aceptada como lengua secundaria en planetas bajo control imperial, con la excepción de algunos mundos medievales. Se trata de una versión bastardeada del Tecno, incluyendo elementos adicionales de varias lenguas orientales de la antigua Tierra. Con los milenios ha cambiado grandemente, y ahora no tiene ningun parecido con los lenguajes de los que procede. Aunque es un lenguaje común, varía de planeta en planeta (e incluso de región en región), por lo que no es fácil para dos personajes comunicarse entre sí si son de diferentes mundos.

Los mundos medievales, salvajes y los que han sufrido largos periodos de aislamiento pueden tener varias lenguas nativas derivadas del Tecno o de alguna de las antiguas lenguas de la Tierra. Durante la Edad Oscura de la Tecnologia fue común que muchos mundos fuesen colonizados por pequeñas colonias de «aislacionistas». Estos grupos excéntricos a veces eran auto-suficientes y no quedó informe de su viaje, y muchos eran minorías raciales que intentaban recrear un sentimiento de identidad nacional lejos de la superpoblada Tierra. Algunos de estos grupos realizaron intentos deliberados de revivir idiomas moribundos o largo tiempo muertos, al considerarlos una fuente de identidad nacional y fuerza comunal.

• NOTA DEL AUTOR SOBRE TECNOLOGIA EN LA EDAD DEL IMPERIO

Excepto en las ocasiones en que una descripción o explicación técnica ha sido considerada útil para mejor explicar una regla, éstas han sido omitidas. El libro incluye pocas descripciones de como se usa o funciona un objeto determinado (dentro del contexto del juego, es suficiente con que el objeto cause los efectos que se le atribuyen), esto lo hemos hecho deliberadamente. La razón principal es, simplemente, que la Edad del Imperio no es una época con inclinaciones tecnologicas, incluir descripciones de «pantallas electrónicas», «redes de ordenadores», etc. hubiera desvirtuado esto totalmente. Esta es una época en la que los problemas se solventan por la fuerza bruta y la ignorancia, donde los peligros son tan enormes o tan inconcebibles como para permitir otra respuesta. La otra razón por la que se han omitido descripciones técnicas es que, al estar la Edad del Imperio a mas de cuarenta mil años en el futuro, las «pantallas electrónicas» y los «ordenadores» son tan modernos como un monolito de piedra. El conocimiento científico que se conserva de la Edad Oscura de la Tecnología sigue superando lo que conocemos en el siglo veinte. Esta información está al alcance de unos pocos y selectos (los Adeptus Mecanicus), los Tecno-sacerdotes del Imperio; incluso estos conocimientos estan tan adulterados, que la imagen popular de la Tecnología es comparable con la de la brujería de nuestra Edad Media. Aquellos que entran en contacto con la tecnología la usan con una reserva y un respeto quasi religioso. Los Marines espaciales, por ejemplo, tratan a su equipo y armadura como si tuviesen voluntad propia (un buen coselete, revisado y constantemente cuidado recompensará a su portador salvándole la vida); un Marine que no cuida su equipo puede ser castigado por una armadura rota o un arma atascada. Tal es el deseo de los Dioses.

Aunque es imposible especular con certeza sobre los avances técnicos de los próximos cuarenta milenios, ha sido obviamente necesario hacer suposiciones durante el diseño de este juego. La suposición más grande ha sido la de crear una historia bastante amplia y un universo poblado por una variedad de peligros; la gente del lejano futuro es mentalmente muy diferente de la de hoy en día (tienen una forma de entender las cosas en las que las ideas del siglo XX de eficacia y moralidad son irrelevantes). Su tecnología refleja tanto su pasado (una época de descubrimientos y proezas) como su futuro (una epoca de peligro y supervivencia).

• SISTEMAS DE TRANSMISION

Electricidad. Fue la forma mas importante de transmisión de energía durante mucho tiempo, y todavia juega un papel en el Imperio. Es una de las fuerzas primarias, y tiene aplicaciones que la hacen ideal como conexión entre los mundos biologicos y físicos. El avance más significativo en el campo de la electrónica ha sido el desarrollo de Cadenas Atómicas Agrupadas (o «apilamientos»). Los átomos de una pequeña pieza de material se agrupan en filas y diseños, formando la base para circuitos a nivel molecular. Usando esta técnica, la miniaturación alcanzó su nivel definitivo (así, muy pocos aparatos serían tan grandes que necesiten controles o adornos). Los apilamientos usan un voltaje extremadamente bajo, dependiendo de técnicas exactas de refinado de su materia prima y un aislamiento perfecto durante su uso. La electricidad natural irradiada por un humano podría destruir un sistema desprotegido basado en apilamientos.

Líneas Fotónicas. Se trata de un desarrollo extremadamante refinado del principio de la fibra óptica. Se emplean cables capilares flexibles hechos de materiales cerámicos para transmitir señales lumínicas de laser a impulsores movidos fotonicamente. Un único hilo puede manejar mucha informción, pero la mayoría de los sistemas son tan complejos que requieren un haz de cables para funcionar.

Cristales en fase. Usan la tecnología del cristal para transmitir una señal (aunque no pueden suministrar energía). El material conductor es cristalino, aprovechado la forma en que una cadena de cristales está sujeta a variaciones por la acción de campos de energía, el calor o la presión. Los cristales en fase son los componentes principales de los aparatos de control, y actúan como reguladores de otros sistemas.

Hidroplásticos. Transmiten la energía directamente por presión, o activan otros sistemas por el mismo procedimiento. Las lineas hidroplásticas de un adecuado grosor mínimo son sistemas altamente eficientes, aunque técnicamente simples, de energetizar un sistema. El diámetro del grosor es de tamaño molecular. Los impulsores hidroplásticos (pequeños motores que transforman energía en movimiento físico) son, quizas, el tipo más común.

Sucrosol. Es la abreviatura de Solución basada en la Sucrosa. Es una sangre sintética diseñada para nutrir biotejidos cultivados por medio de presión osmótica. El Sucrosol se emplea en todos los mecanismos que incluyen componentes bio-diseñados, como los robots. Su color suele ser blanco.

Señal de radio. Esencialmente similar a la de épocas previas, aunque ahora el equipo tiene la habilidad de usar ondas de banda más ancha.

El Emperador tiene poderes quasi-divinos. Por ello, es muy común para los ciudadanos del Imperio honrar a su Emperador como a un dios, especialmente en planetas primitivos o degenerados. Esta deificación del Emperador no está reconocida oficialmente, pero es aceptada (e incluso animada) entre los Adeptus Terra. El Emperador, por su parte, no sufre ningúna alucinación respecto a su humanidad y se ve a si mismo unicamente como el primer sirviente de la Humanidad. Sin embargo, incluso aquellos que trabajan al lado del Emperador, los miembros de los Adeptus Custodes y de los Adeptus Mecánicus, están llenos de superstición y fervor. Esto ha llevado a una aceptación general de la deificación del Emperador y al establecimiento del Culto Imperial. El culto está pensado como un medio de reforzar la lealtad entre los mundos primitivos y salvajes, y entre los niveles incultos de la sociedad. Por tanto, con el paso de los siglos, el culto ha sido aceptado cada vez más e incluso los funcionarios se han vuelto «creyentes».

La organización del culto, a veces conocida como los Adeptus Ministorum, es una división del Administratum. El «Ministerio» es dirigido por el Santo Sínodo de Terra, cuyos miembros tienen el título de Cardenal. Su jefe, conocido como el Ecclesiarca, es elegido por el Sínodo de entre sus propios miembros. Por esta razón, la organización tambien es conocida como la Ecclesiarquía. Aunque está técnicamente supeditado al Maestre del Administratum, el Ecclesiarca es muy influyente y siempre está incluido entre los Altos Señores de Terra como representante del Administratum. Los sacerdotes de la Ecclesiarquía son personas totalmente iniciadas en el Culto Imperial, siendo conocidos como Predicadores. Los Predicadores de alta categoría suelen estar al cargo de Misiones que comprenden a varios cientos de Predicadores y que son enviados a llevar la Palabra por los mundos gentiles. Los dogmas principales del Culto Imperial son la persecución de mutantes, el aborrecimiento de los alienígenas y la devoción tanto del Emperador como de los ideales imperiales. Incrementando la conciencia de estos peligros, aunque sea en una forma poco sofisticada, los Adeptus Ministorum facilitan la labor de la Inquisición. Sin embargo, en ocasiones, los misioneros tienen conflictos con los Inquisidores cuando sus campos de responsabilidad se solapan.

Los Predicadores administran los ritos del Culto Imperial a los devotos de todo el Imperio. El Ejército, la Flota y todos los departamentos de los Adeptus Terra tienen Predicadores entre sus filas. Además de los Predicadores comúnes, hay oficiales especiales que se encargan de dirigir los ritos más importantes del Culto. Los más comúnes de estos son los Confesores. Los Confesores son individuos con gran experiencia, cuyos éxitos como Predicadores les han permitido llegar a Confesores. Viajan de planeta en planeta, llevando la fé y realizando reuniones evangelizadoras masivas. Los nuevos cultistas son animados a «confesar» sus mutaciones personales, asi como las mutaciones y conductas extrañas de sus amigos y familiares. La confesión no es necesariamente positiva para el alma... pero ayuda enormemente al proceso de control de mutantes, lo que es vital para el futuro de la humanidad.

Según ha crecido el poder de los Adeptus Ministrorum, han ido desarrollando una multitud de sub-organizaciones. Un ejemplo interesante son las Adeptus Sororitas, una orden de devotas mujeres-guerreras. Las Adeptus se organizan de una manera similar a los Marines del Espacio. Las Hermanas, como son conocidas coloquialmente, están dirigidas por una Superiora e incluyen otros muchos rangos y oficios menores de una forma similar a la de los Adeptus Astartes. Hay dos conventos-fortalezas: el Santuario en la Tierra y el Priorato en Ofelia 4. El personal y las flotas de cada fortaleza están al cargo de una Priora bajo la supervisión de la Superiora, que está en la Tierra. Las Adeptus Sororitas son una organización penitente donde las pruebas constantes, las privaciones y el trabajo duro son parte de un régimen inflexible de devoción. La más ligera desviación de las estructuras aprobadas termina en el castigo más severo. Una lealtad incuestionable al Culto Imperial es vital, puesto que se espera que las Hermanas mantengan un control estricto sobre todos los servidores del Imperio. Cada dia, escuadras de Hermanas de batalla aparecen en departamentos desprevenidos de los Adeptus Terra, realizando pruebas genéticas y psicológicas para detectar mutantes, descontentos y aquellos que se equivocan. Compañías enteras de Hermanas de batalla viajan a las zonas de guerra, a las fortalezas-monasterio de los Adeptus Astartes, a las flotas y a los dispersos mundos del Imperio. Nadie está libre de su vigilancia.




• Y no conocerán el miedo •

• SISTEMAS GENERADORES

Baterías cristalinas. Se basan en estructuras de cristales especialmente diseñadas con la habilidad de absorber energía modificando su forma cristalina en el proceso. La energía absorbida es liberada lentamente cuando la estructura del material recupera su forma original. Las baterías de este cristal pueden ser recargadas casi indefinidamente. Algunas unidades pueden recargarse por calor (incluso por simple exposición a la luz solar), mientras que las más poderosas están diseñadas para albergar cargas eléctricas y deben ser recargadas con un generador eléctrico.

Plasma. Es la forma más pura de energía que se puede generar (en esencia, es el componente material de una estrella). Es una materia completamente ionizada que consiste en partículas sub-atómicas libres mantenidas a temperaturas increíblemente altas. El Plasma debe ser transmitido por bobinas blindadas, y contenido por un campo magnético. El Plasma se usa poco en la Edad del Imperio, los margenes de seguridad necesarios para su conservación son demasiados altos. Considerado pasado de moda, todavía se emplea para energetizar generadores de fotones y en motores espaciales.

Convencionales. En la mayoria de los mundos, la energía electrica o fotónica es generada por el viento, las mareas, fotocélulas o por la combustión de algo. En muchos de los mundos remotos la maquinaria es movida directamente por el viento, vapor, combustibles o la vieja y buena energía animal. Los enclaves aislados utilizan al máximo los recursos locales.

• MOTORES Y RELES

Los relés hidráulicos. Utilizan la presión hidroplástica para energetizar componentes. Se usan normalmente en sistemas robóticos y para suministrar energía a los subsistemas de vehículos, edificios, etc.

Haces de fibra motivados eléctricamente. Se fabrican con una fibra que se contrae bajo la influencia de una descarga eléctrica, reproduciendo las acciones de los músculos vivos. Forman los componentes principales de las piezas biónicas, siendo utilizadas en muchos robots. Las Armaduras de Potencia y los Dreadnoughts usan esta tecnología casi exclusivamente, puesto que es mucho mas eficaz y rápida que los sistemas equivalentes hidráulicos o mecánicos (es difícil de fabricar, por lo que es rara).

Reactores gravíticos. Reciben la energía de un campo magnético circundante (al igual que un planeta). Tienen la habilidad de contrarrestar los efectos de la gravedad, siendo la base de los motores anti-gravitación y los sustentadores. La tecnología empleada en su fabricación pertenece al pasado. Afortunadamente, se conserva una gran reserva de materia prima en la Tierra, con las que se pueden fabricar reactores gravíticos usando tecnología convencional. Una vez que se agote esta reserva de material, su fabricación será imposible.

• SISTEMAS DE CONTROL

El aspecto real del equipo es tan variable como las poblaciones de los diferentes planetas. Con más de un millón de mundos en el Imperio, los gustos y materiales locales han producido —inevitablemente— una multitud de formas diferentes. Algunos planetas prefieren un sistema arcaico de instrumentación, creyendo que la distribución de botones y palancas son parte de un diseño único importante para un correcto funcionamiento. Otros mundos gustan de imitar los grandes avances técnicos de sus ancestros, empleando los más avanzados (aunque no más efectivos) sistemas de control de cristal puro u holográficos. En definitiva, todas son formas de «pulsar un botón», y son igualmente prácticas. Sólo si los personajes se encontrasen un sistema radicalmente diferente del que ellos usan tendrían problemas.

Los controles arcaicos. Son fundamentalmente botones, palancas, conmutadores y diales dispuestos en un panel y controlados por señales de vídeo o digitales. Este es el tipo de cosas que cualquier persona del siglo veinte puede entender y usar fácilmente.

Tecnología de cristal puro. Al igual que las Cadenas Atómicas agrupadas, no tienen componentes visibles (los paneles de control pueden tener la forma de planchas negras u hojas transparentes como cristal). Mantenido por sustentadores, un panel de control inactivo puede parecer una lámina de cristal o plancha de piedra levitante (este panel puede permanecer en el suelo o techo y flotar hasta su ubicación de uso por una orden verbal, señal de radio, sensores a presión, detectores de presencia, etc.). El panel puede activarse con una señal de radio codificada, por la voz, o simplemente por el tacto. Un panel activo muestra la información igual que una pantalla de vídeo. Su equivalente de los botones son luces de colores sensibles al calor o al tacto.

Proyecciones holográficas. Envuelven al usuario en imagenes holográficas parecidas a una videoproyección tridimensional que les rodea. Usualmente se activan con la mera presencia, o bien por algunos de los métodos usados en la tecnología del cristal (por lo que el operador, simplemente al sentarse en el asiento de control, activa el «panel»). La proyección puede ser manipulada para permitir funciones de control, los proyectores detectan el movimiento de los ojos y miembros del usuario y los convierten en instrucciones (¡el usuario solo tiene que pulsar botones imaginarios!). Es el panel de tipo táctil más sofisticado, siendo imposible de usar por los no entrenados. El más simple gesto puede cambiar toda la configuración, y simples movimientos de brazo/ mano/ dedo y ojos son la base del sistema de uso.

Impulso mental. No emplea ningun tipo de panel o de sistema de control, permitiendo que el usuario controle y dirija un sistema solo con el pensamiento. Estos sistemas son técnicamente complejos y su fabricación es difícil por lo que son raros de encontrar. Su uso más común es en trajes Dreadnoughts; algunas naves espaciales utilizan enlaces de impulso mental pero no es común. Estos aparatos requieren mucho entrenamiento para usarlos, y mucha práctica para emplearlos correctamente. La parte física es una diadema que recibe y amplia las instrucciones del portador. Una versión más basta, pero igualmente efectiva es la conexión espinal. Se conecta a la espina dorsal del portador, funcionando de la misma manera que la diadema, aunque es difícil de quitar sin causar daño físico o mental.

• PIELIMPLANTES Y ELECTROTATUAJES

Una variedad de la tecnología del cristal se emplea para el adorno personal. Muchas razas usan pinturas o tatuajes, y dentro del Imperio esta práctica es común. Se emplea en todos los niveles de la sociedad, desde la chusma barriobajera de los mundos-colmena a los más sofisticados de los Adeptus Terra. Entre los servicios gubernamentales y los empleados de las familias de navegantes, estas marcas sirven tanto de identificación como de ornato. Algunos diseños son empleados como signos secretos por agentes gubernamentales y anarquistas, parroquias psíquicas y piratas. El tatuaje se suele realizar usando materiales y tecnologías muy antiguas (aunque las tintas suelen ser de cualquier color, incluso fluorescente) y pueden ser eliminables, temporales o degenerativas si se exponen a la luz del sol, del láser, calor, etc.

Pielimplantes. Son tatuajes muy sofisticados (realmente sofisticados). La miniaturizaciación alcanzable usando tecnología del cristal hace posible crear un aparato que funcione entre capas de piel. El aparato no puede incluir componentes mecánicos o utilizar grandes cantidades de energía. La aplicación más popular de esta idea es un tatuaje electricamente sensible. Así, cualquier ciudadano con suficiente crédito puede llevar en su frente un diseño que ¡se encienda y destellée!. Puede ser controlable, sensible a la luz o fijo. El reloj de pulsera subcutáneo es muy común (una ligera presión en la muñeca activa la pantalla digital de debajo de la piel). Un personaje puede llegar al extremo de tener un miembro entero de su cuerpo brillando si lo desea. Una impresión en la palma de la mano puede iluminar un área, a menos de 10 cm., siendo coloquialmente conocida como «linterna de ladrón». Es muy útil para abrir cerraduras, manejar comutadores, etc.

Electrotatuajes. También utilizan la tecnología del cristal, pero requieren más trabajo y habilidad para ser creados. Se inserta una capa inerte de material conductor bajo la piel; a veces debe ser inyectada y dejada formarse antes de continuar el proceso. Los «apilamientos» cristalinos son insertados en esta película disolviendo el material sobrante. El electrotatuaje puede ser programado para funcionar como cualquier aparato de control o supervisión. En la Tierra todo el mundo lleva un electrotatuaje que incluye sus datos personales, crédito disponible, código de seguridad y detalles de su actividad social (actúa tanto como ficha policial como credito automático). Los sensores en las puertas de los edificios «leen» los detalles de cada individuo que entra llevando un electrotatuaje, permitiendo llevar un control exhaustivo de los movimientos de cada uno. Similarmente, cuando alguien compra algo, un sensor-cajero modifica automáticamente el credito disponible. El sistema tambien es empleado entre los Adeptus Terra, y en algunos mundos imperiales por todos o dentro de clases sociales específicas. Puesto que los electrotatuajes son invisibles, son la forma ideal de llevar mensajes (la información se codifica de forma que sea inútil excepto para el receptor adecuado). Un personaje que lleva un electrotatuaje puede no saberlo y, de cualquier modo, desconoce su contenido. Pueden dividirse los mensajes secretos en varios electrotatuajes en diferentes personas, de modo que solo se entiendan una vez agrupados.

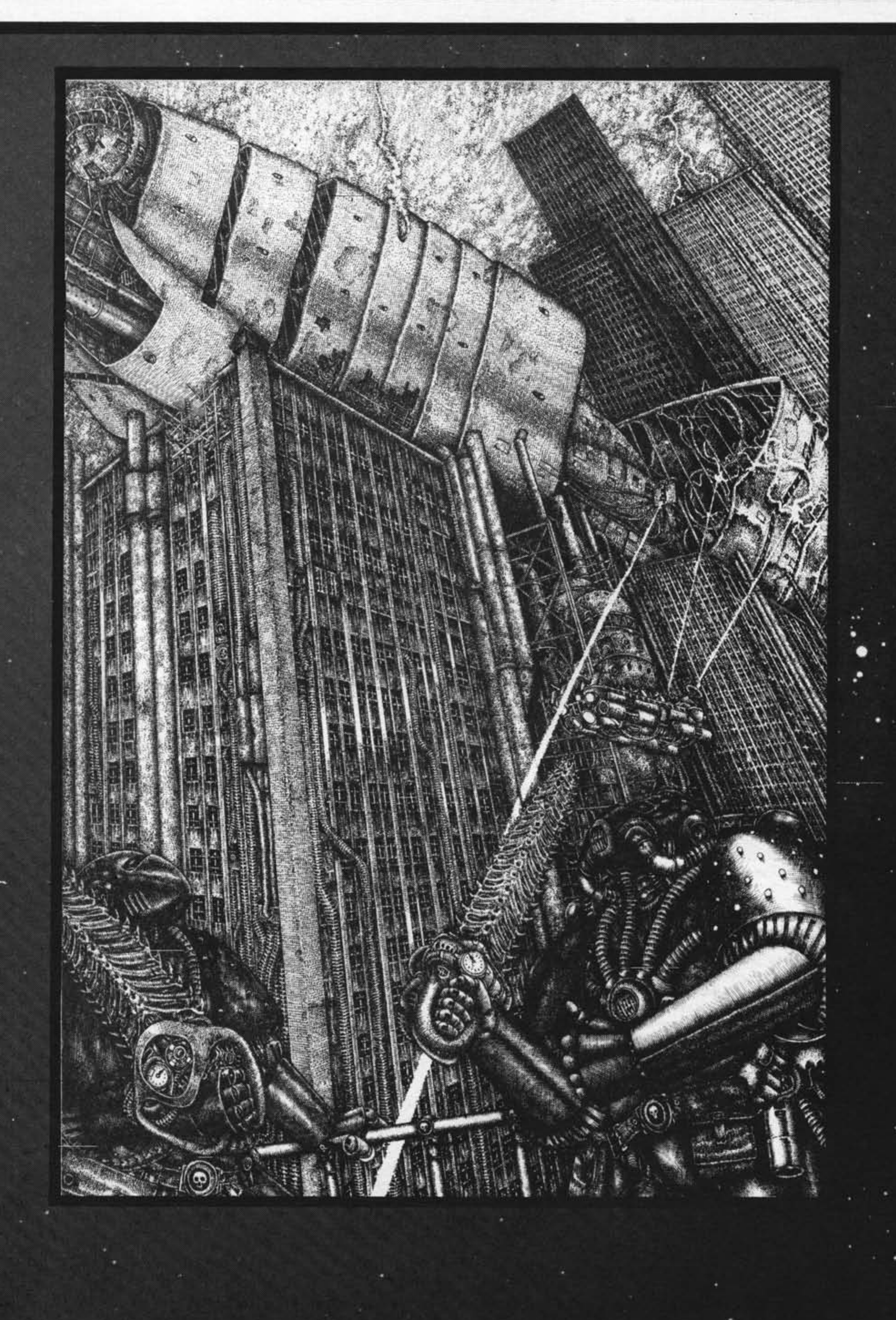
Electroinjertos. Es una forma especial de electrotatuaje implantado directamente en el cerebelo del receptor. Se realiza quitando una porción del cráneo, creando el electrotatuaje directamente en el tejido del cerebelo antes de recubrir (normalmente) el agujero con material sintético. Un electroinjerto reacciona dentro del cerebro, alterando la memoria, personalidad y conocimientos de la criatura. Muchos de los secretos tecnológicos del Imperio son remitidos de esta manera, y es una forma rápida y sencilla de aprender a hablar nuevos idiomas, manejar maquinaria, etc. Por otra parte, la interferencia en la mente tiende a causar desordenes de personalidad, problemas de pérdida de memoria y, en ocasiones, el desquiciamiento mental absoluto. Una vez insertado, un electroinjerto puede reprogramarse casi indefinidamente, aunque un uso repetido acelera el proceso degenerativo.

• MODELOS DE CONSTRUCCION ESTANDAR

Durante la Edad Oscura de la Tecnología, la humanidad viajó por toda la galaxia, fundando nuevas colonias y explorando nuevos mundos. Muchas de estas colonias no pudieron establecerse por sí mismas, otras se perdieron, y unas pocas se desarrollaron en civilizaciones independientes con culturas distintivas. La mayoría, sin embargo, estableció una economía de subsistencia y, sencillamente, se estancó. En tales ambientes, el ímpetu de cambio era muy bajo; todo lo que los ciudadanos precisaban estaba al alcance de su mano: su nuevo mundo les suministraba la comida, y el bagaje de conocimientos traídos de la Tierra les permitía mantener una base altamente tecnológica sin ser una sociedad técnica. En parte, esto fue resultado del sistema de Modelos de Construcción Estándar llevados por cada colonia.

El corazón del sistema MCE era un programa de ordenador diseñado para proporcionar datos de construcción a los colonos. Su función primaria era facilitar a los colonos el construir cobijos eficientes, generadores y transportes, sin tener conocimientos previos y usando cualquier material disponible localmente. Simplemente, el usuario preguntaba como construir una casa o un tractor y el ordenador le suministraba todos los planos necesarios (es decir, era a prueba de tontos. Muchos humanos atribuyen toda la civilización Orka a los primeros sistemas MCE, aunque la verdad nunca será conocida).

La Edad de la Tecnología finalizó con anarquia y guerra interhumana. Los sistemas MCE que habían ayudado a construir todo cayeron en desuso o se deterioraron tanto que se volvieron cada vez más caprichosos y menos fiables. En algunos mundos se conservaron, pero la mayoría sufrieron daños a manos de entusiastas «especialistas» de *Software* o usos indebidos. Las copias de la información ya realizadas (p.ej.: una casa) sobrevivieron mucho más, siendo copiadas frecuentemente y trasmitidas de generación en generación. Hoy, en la Edad del Imperio, los diseños familiares del MCE pueden detectarse en la forma de vehículos, naves espaciales y edificios. Los Adeptus Mecánicus en la Tierra consideran su labor cotejar y utilizar material de los MCE, siendo su equivalente de un texto sagrado y la fuente de todo conocimiento (que es, justamente, para lo que se diseñó).

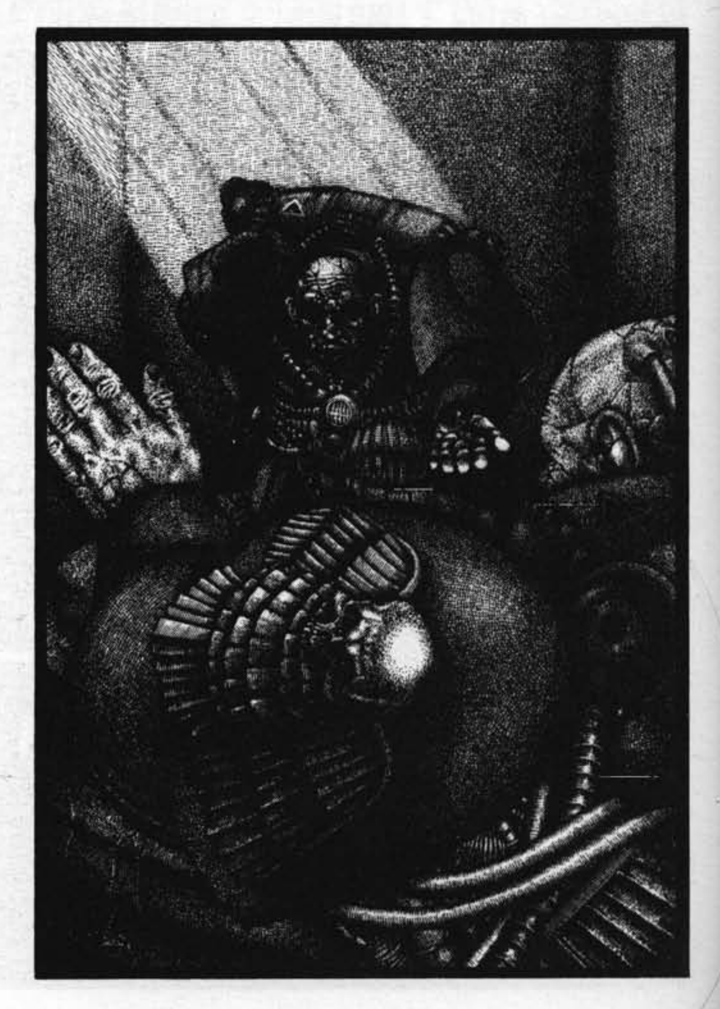


Un resultado del sistema de MCE y su lugar principal en el desarrollo humano es que muchos usan ahora diseños y maquinaria de tipo similar. Naturalmente, los milenios han traido cambios en los sistemas utilitarios básicos diseñados por el MCE, aunque muchos humanos se adhieren religiosamente a los diseños antiguos. Los Originales de MCE se pensaron con la idea de poder copiarse con cualquier cosa (para los estándares del día son duros y simples, grandes y bastos, duros de dañar y fáciles de reparar). Puesto que se diseñaron para ser usados por gente no cualificada, sus sistemas energéticos se basaron en materiales fácilmente obtenibles, empleando la energía del vapor, del viento, del agua o los motores de combustión. Tambien describen materiales de alta tecnología (aunque son poco usados) e incluye diseños para procesadores de fusión y parrillas nucleares completas. Sin embargo, muy poca gente puede entender esto, y la necesidad de energía es más fácil de atender por medios convencionales. Consecuentemente, no se hicieron copias completas y los textos escritos se han generalmente perdido o distorsionado de mala manera.

Las armas, vehículos y la mayoría del equipo descrito en este libro tiene sus raíces en el sistema MCE. Los vehículos de combate a veces parecen tractores o máquinas de arrastre porque ¡fueron copiados de ellas!. Los diseños MCE pueden fabricarse con prácticamente cuaquier material: madera, plástico, cemento, acero, etc... y pueden ser copiados en cualquier planeta con materias primas de cualquier tipo. No se conocen sistemas MCE intactos. Por tanto, encontrar uno de ellos se ha convertido para muchos Tecno-sacerdotes en su objetivo definitivo (una especie de búsqueda del santo Grial). Hay leyendas que hablan de sistemas MCE perdidos y operativos, pero si tienen un sustrato de verdad o no es la conjetura de cada cual.

• CALENDARIO DEL UNIVERSO DE LOS COMERCIANTES-BRIBONES

Año	Edad	
El presente	IMPERIO	La humanidad está limitada por las organizaciones y sociedades de la administracion imperial. El Emperador ha llegado al fin de su vida natural, y su existencia sólo se prolonga por medios artificiales y sacrificios humanos. Los servidores imperiales trabajan por el desarrollo de la humanidad y su supervivencia contra la mayoría de los peligros que amenazan destruirla. Los psíkos y los horrores del hiperespacio son controlados por la vigilancia de inquisidores, gobernadores planetarios y otros servidores imperiales. Los psíkos siguen desarrollándose en números crecientes y en grupos anárquicos, anti-gubernamentales y depredadores, asociados con criaturas hiperespaciales cuyo dominio aumenta pese a los grandes esfuerzos del Emperador.
10 milenios antes del presente		De entre el caos de la Edad de la Contienda, una facción emerge como vencedora. Lentamente ocupa toda la galaxia y se funda el Imperio. El jefe del Imperio es conocido únicamente como el Emperador (en este tiempo es capaz de vivir por si solo). Con la fundación del Astronomicón, un faro de navegación psíquica dirigido por el Emperador mismo, los viajes interespaciales se vuelven más fáciles y rápidos. La represión y control de psíkos y criaturas hiperespaciales libera a la humanidad de muchas de sus infernales cadenas.
15 milenios antes del presente	EDAD DE LA CONTIENDA	Guerras terribles asolan a la humanidad. Imperios y facciones locales luchan entre sí además de contra los imnumerables alienígenas que vienen a tomar parte del saqueo. Muchos mundos son dominados por criaturas hiperespaciales, mientras que otros vuelven a la barbarie. Los humanos sobreviven únicamente en aquellos mundos donde los psíkos son controlados o suprimidos. Durante este tiempo, la Tierra se ve envuelta en terribles tormentas hiperespaciales aislando al planeta madre durante varios miles de años y añadiendo más problemas a la ruina de la humanidad. Las culturas humanas se diversifican y aparecen muchas mutaciones que incluyen a los ancestros de los HomoSapiens Gigantus, Rotundus y Minimus.
		La humanidad alcanza los lejanos extremos de la galaxia, completando así la carrera espacial iniciada hace más de cinco mil años. La civilización humana se ha dispersado enormemente y empieza a dividirse (hay incontables colonias pequeñas además de muchos planetas grandes y superpoblados). Continúan las guerras con las razas alienígenas, pero no son una amenaza para la estabilidad del espacio humano. Dos cosas suceden a la vez: empiezan a aparecer humanos con poderes psíquicos en casi cada planeta, y la civilización empieza a tambalearse como resultado de una locura colectiva, posesión demoníaca y anarquia. En esta época no se entiende totalmente la existencia de las criaturas hiperespaciales y el peligro que representan para la mente humana.
	EDAD OSCURA DE LA TECNOLOGIA	La humanidad explora y se asienta en la galaxia, encontrándose a la vez a muchas de las razas del espacio. Es una edad dorada del avance científico y el desarrollo y perfección de los sistemas MCE permiten una expansión explosiva cuando la humanidad busca un nuevo principio entre las estrellas.
20 milenios antes del presente		El desarrollo y subsiguiente cultivo del *gen navegante* permite a los pilotos humanos hacer saltos hiperespaciales más largos y rápidos que lo que nunca se pudo imaginar. Las familias navegantes, controladas inicialmente por carteles industriales y comerciales, se convierten en fuerzas independientes.
		El descubrimiento de los motores hiperespaciales acelera el proceso de colonización, las colonias inicialmentre independientes o asentamientos de las multinacionales se confederan con la Tierra. Se encuentra a las primeras razas alienígenas. Empieza la primera guerra con ellas.
25 milenios antes del presente		La humanidad empieza a colonizar el sistema solar usando motores convencionales sublumínicos. Al principio, el progreso es lento y las nuevas colonias deben sobrevivir como entidades independientes aisladas del mundo madre por viajes de hasta diez generaciones.



WARHAMMER 40,000

ROGUE TRADER

TABLAS DE JUEGO

• SECUENCIA DEL TURNO

MOVIMIENTO
DISPAROS
COMBATE CUERPO A CUERPO
RESERVAS
PSIQUICOS
RECUPERACION

El movimento y las acciones obligatorias preceden a la secuencia normal del turno.

• MOVIMIENTO

Terreno difícil	El movimiento cuesta el doble.
Terreno muy difícil	El movimiento cuesta el triple.
Terreno impasable	Es impasable excepto volando, por medio de túneles, etc.
Obstáculos	Reduce la distancia total de movimientos a la mitad.
Giros	El primer giro de hasta 90º es libre. Cada giro subsiguiente reduce el Movimiento en 1 cm. por cada 90º ó fracción.

• OCULTARSE

Obstáculo lineal - Si el obstáculo está situado entre blanco y tirador y el blanco está a menos de 2 cm. del obstáculo.

Bosques - Todas las figuras dentro de bosques se consideran a cubierto.
Cráteres, agujeros y fosos - Las figuras en su interior se consideran a cubierto de las del exterior.
Ventanas y puertas - Las figuras en su interior se consideran a cubierto de las del exterior.
Las figuras ocultas no pueden disparar sin dejar de estar ocultas.

• TABLA DE DISPAROS PARA IMPACTAR

HB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

+1	Blanco grande (+3 mts.).
-1	Blanco pequeño (-30 cms.).
-1	Disparando desde una superficie en movimiento.
-1	Blanco en movimiento (por cada 20 cms. de distancia sobre el tablero).
-1	Tirador herido.
-1	Blanco tras cobertura liviana.
-1	Armas improvisadas.
-2	Blanco tras cobertura recia.

• PRUEBAS DE HUIDA

Una unidad debe hacer una prueba de huida cuando:

La unidad ha perdido un turno de combate cuerpo a cuerpo.
La unidad ha sufrido bajas de 1/3 o más de su actual fuerza por causa de ataques psíquicos/disparos en un único turno. A discreción del GM y cuando lo indiquen las reglas.

• TABLA PARA HERIR

Fuerza	Resistencia 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6						
2	3	4	5	6	6					
3	2	3	4	5	6	6				
4	2	2	3	4	5	6	6			
5	2	2	2	3	4	5	6	6		
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

• TABLAS PARA IMPACTAR EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Habilidad de Combate del atacante	Habilidad de Combate del Defensor 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
2	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8
4	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8
5	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
6	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
7	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
8	2	2	2	3	3	4	4	5	5	6
9	2	2	2	2	3	3	4	4	5	5
10	2	2	2	2	2	3	3	4	4	5

+2	Frenético.
-1	Cruzando obstáculo defendido.
+1	Cargando.
-1	Usando más de 1 arma.
+1	Colina arriba.
-1	Usando un arma con la mano incorrecta.
+1	Persiguiendo.
-2	Ataque improvisado.

• RESERVAS

Para hacer el movimiento de reserva una figura debe:

Pertenecer a una unidad que no tenga miembros a menos de 8 cms. de un enemigo.
No puede haber disparado en su turno.
No puede estar en o detrás de cobertura.
No puede estar oculto.



• ARMAS BASICAS

	Alcance Corto	Alcance Largo	Tirando para impactar C	Tirando para impactar L	Fuerza	Daño	Mod. Salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo L	Tipo S	Area	Nivel Tec.
Autorifle	0-24	24-64	+1		3	1	-1						6
Bolter	0-24	24-48	+1		4	1	-1						6
Arco	0-24	24-48		-1	3	1							5
Ballesta	0-32	32-64		-1	4	1				X			5
Lanzallamas	0-12	12-24	+2	-1	4	1	-2					3 cms.	6
Fusil de gravedad	0-16	16-32	+1		especial							3 cms.	6
Arco de mano	0-16	16-32		-1	4	1				X			5
Lasrifle	0-24	24-48	+1		3	1	-1						6
Rifle Fundidor	0-12	12-24	+1		8	D6	-4			X		2 cms.	6
Mosquete	0-12	12-48		-1	3	1	-1			X			5
Lanzaagujas	0-32	32-64	+1		3	1	+1			X			7
Fusil de plasma	0-16	16-48	+1		7	1	-2				X		6
Escopeta	0-8	8-36		-1	varía	1	varía			X		1 cms.	5
Catapulta Shuriken	0-24	24-48	+1		4	1	-2				X		7
Honda	0-24	24-36		-1	3	1				X			5

• ARMAS PESADAS

	Alcance Corto	Alcance Largo	Tirando para impactar C	Tirando para impactar L	Fuerza	Daño	Mod. Salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo L	Tipo S	Area	Nivel Tec.
Autocañón	0-40	40-144			8	D6	-3		4 cms.	X		2 cms.	6
Convertidor de Partículas	0-40	40-80	-1		varía	D6	varía		3 cms.	X		varía	7
Cañón-D	0-32	32-64		-1	ver texto				4 cms.	X		4 cms.	8
Lanzagranadas	0-40	40-120			s/munición				3 cms.	X			6
Bolter pesado	0-40	40-80			5	D4	-2		2 cms.	X	X		6
Fusil plasma pesado: sostenido	0-40	40-80			7	D4	-2		4 cms.	X		2 cms.	6
máximo	0-40	40-144			10	D10	-6		4 cms.	X	X	2 cms.	6
Hierro pesado	0-40	40-80			4	1	-1		2 cms.	X	X		6
Entelarañador pesado	0-24	24-48			especial				4 cms.	X		4 cms.	7
Lanzamisiles	0-40	40-144			s/munición				2 cms.	X			6
Lascañón	0-40	40-120			9	2D6	-6		4 cms.	X			6
Multiláser	0-40	40-120	+1		6	D4	-1		4 cms.	X	X		6
Multifundidor	0-24	24-48	−1		8	4D6	-4		4 cms.	X		4 cms.	6

• ARMAS DE CUERPO A CUERPO

	Alcance Corto	Alcance Largo	Tirando para impactar C	Tirando para impactar L	Fuerza	Daño	Mod. Salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo L	Tipo S	Area	Nivel Tec.
Pistola antigua	0-12	12-24	-1	-2	3	1	-1	X					5
Pistola Bolter	0-16	16-32	+2		4	1	-1	X					6
Auto-pistola	0-16	16-32	+2		3	1	-1	X					6
Espada mecánica			*		4	1	-1	X					6
Accesorio de combate			*		c. usuario	1		X					4
Bastón de fuerza			*		ver texto			X					4
Espada de fuerza			*		c. usuario	1	varía	X					4
Arma con asta			*		c. usuario	1	-1	X					4
Lanzallamas de mano	0-8	8-16	+2		4	1	-2	X					6
Arma de mano			*		c. usuario	1		X					4
Arma improvisada			*		c. usuario	1		X					1
Laspistola	0-16	16-32	+2	-1	3	1		X					6
Pistola lanzaagujas	0-16	16-32	−2	-1	2	1	+1	X					6
Neuro-disruptor	0-12	12-24	+2		ver texto			X					4
Pistola de plasma	0-12	12-36	−2	-1	6	1	-1	X			X		6
Hacha de potencia			*		6	1	-3	X					5
Espada de potencia			*		5	1	-1	X					5
Guante de potencia			*		8	1	-5	X					5
Escopeta recortada	0-8	8-16		-1	varía	1	varía	X		X		1 cm.	6
Pistola-hierro	0-16	16-32		-1	3	1		X					6
Espada			*		c. usuario	1		X					4
Pistola telaraña	0-8	8-16	+1		ver texto			X					7

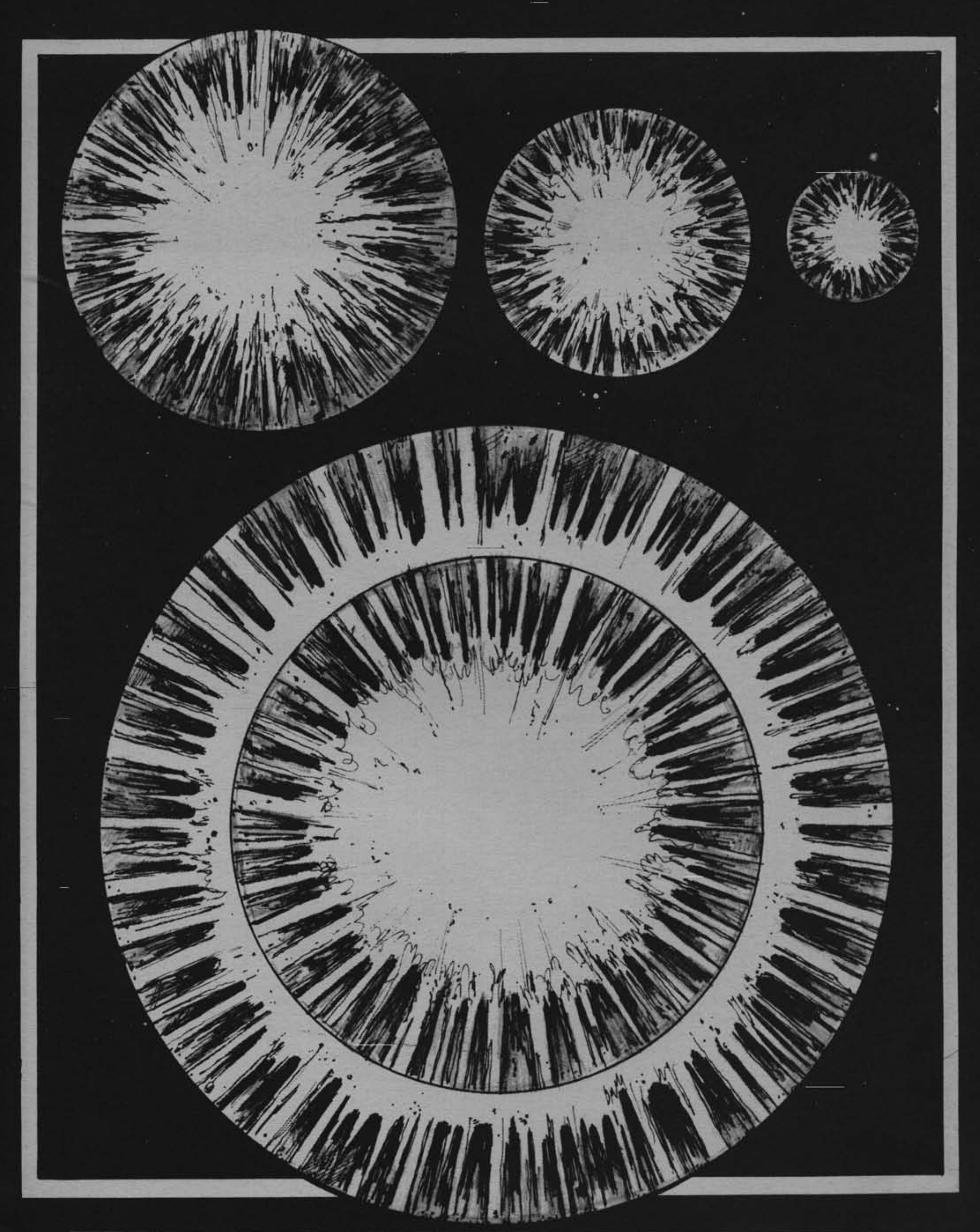
• GRANADAS Y MISILES

	Alcance Corto	Alcance Largo	Tirando para impactar C	Tirando para impactar L	Fuerza	Daño	Mod. Salvación	Tipo C	Tipo P	Tipo L	Tipo S	Area	Nivel Tec.
Defoliante	0-8	8-16							X			3 cms.	4
Cegadora	0-8	8-16								X		3 cms.	4
Ahogadora	0-8	8-16		-1	3	1				X		3 cms.	4
Rompedora: básica	0-4	4-8		-1	6	D6	-3			X		1 cm.	5
misil					8	D10	-6					1 cm.	5
Fragmentación	0-8	8-16		-1		1				X		3 cms.	4
Alucinógena	0-8	8-16	-1							X		3 cms.	6
Desarregladora	0-8	8-16		-1	2	1	ninguno			X		3 cms.	8
Gas adormecedor	0-8	8-16		-1						X		3 cms.	5
Bomba fundidora	0-8	8-16		-1	8	D6	-4			X		2 cms.	5
Fotón	0-8	8-16								X		3 cms.	5
Plasma	0-8	8-16		-1	5	1	-2			X		3 cms.	4
Anula-psikos	0-8	8-16				ver texto				X		3 cms.	4
Radiactiva	0-8	8-16			varía					X		varía	5
Gas asustador	0-8	8-16				ver texto				X		3 cms.	4

Todos los alcances y modificadores para impactar se aplican sólo a las granadas. Para misiles, véase los detalles del lanzamisiles.

* Sólo combate cuerpo a cuerpo.

MATRICES DE RADIO DE EFECTO



Las matrices aquí presentadas tienen una función orientativa, dado que su tamaño es ligeramente mayor al indicado en las reglas. Si ambos bandos están de acuerdo, pueden ser usadas en una partida. En caso contrario, puedes fabricarlas con cartulina o cartón en los tamaños indicados para cada efecto específico.

Hoja de unidades

EJERCITO/CAPITULO	COMANDANTE EN JEFE	COMPAÑIA	ESCUADRA/UNIDAD	JEFE DE UNIDAD

SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos
SOLDADO	M	HC	HB	F	R	H	I	A	Ld	Cl	Int	RM	Armadura	Salvación	Armas	Otro equipo	Puntos

La hoja de unidad puede usarse para llevar un control de los perfiles y equipos de las armas y de las bajas durante la partida. En condiciones ideales, deberías tener una hoja para cada unidad. Puedes archivar las hojas viejas como recordatorio de tus partidas. Puedes desprender esta página y fotocopiarla para tu uso personal.

NOTAS DE JUEGO:

Piensa con cuidado.

Equivocarse es pedir un justo castigo.